1998/11 · ÁRA: 992 Ft
CD-ROM MELLÉKLETTEL

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI JÁTÉKMAGAZIN 100 OLDALON

'98 11

PC ZED

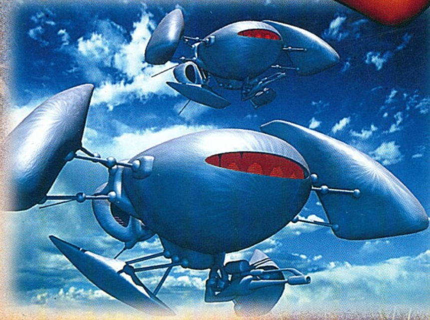
CD melléklet

Populous: The Beginning

European Air War

NHL 99

Shogo



WAR OF THE WORLDS



PC ZED
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI HAVILAP
I. ÉVFOLYAM 11. SZÁM
1998. NOVEMBER
MEGJELENIK HAVONTA

FŐSZERKESZTŐ
Lám Gábor
FŐSZERKESZTŐ-HELYETTES
Hanula Zsolt
HÍRSZERKESZTŐ,
CD MELLÉKLET SZERKESZTŐ
Tőszegi Szabolcs
MÉDIA-MANAGER
Török Zsuzsanna
PR ASSZISZTENS
Borotai Zita
ILLUSZTRÁCIÓ
Müller Mihály
SZERKESZTŐSÉG
1518 Budapest,
Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27
KIADJA A
CD PEGASUS KFT.

FELELŐS KIADÓ
A Kft. ügyvezetője
TERJESZTI
a HÍRKER Rt.,
a Kiadói Lapterjesztő Kft.,
NH Rt. regionális
részvénytársaságok,
valamint az N-TEC Kft.-n
keresztül (Kakas Csaba,
351-68-53) a számítás-
technikai szaküzletek.
TERJESZTÉS GONDOZÁS
Sajtómenedzse Bt.
Tel.: 343-2346
ELŐFIZETÉSBEN
TERJESZTI A KIADÓ.
ELŐFIZETÉSI DÍJ
CD MELLÉKLETTEL:
negyed évre: 2790 Ft,
fél évre: 4990 Ft,
egy évre: 8990 Ft.

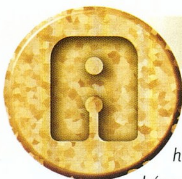
TIPOGRÁFIA &
NYOMDAI ELŐKÉSZÍTÉS:
BATHA LÁSZLÓ,
HELTAI CSABA,
MOLNÁR ISTVÁN,
SZABÓ DÓRA

A LAP ELŐFIZETHETŐ BÁRMELY
POSTAHIVATALBAN KÉRHETŐ
POSTAUTALVÁNYON, A KIADÓ ÁLTAL
KÜLDÖTT VAGY A LAPBAN TALÁLHATÓ
„KÉSZPÉNZÁTUTALÁSI MEGBÍZÁS"
NYOMTATVÁNYON,
VAGY BANKI ÁTUTALÁSSAL
A 10200940-20116217-00000000
SZ. BANKSZÁMLASZÁMRA.
KÜLFÖLDRE ELŐFIZETHETŐ
A HUNGAROPRESS KFT.-N KERESZTÜL
TEL.: (36-1) 206-1927,
FAX: (36-1) 206-1921,
E-MAIL:
HUNPRESS@HUNGAROPRESS.DATANET.HU

Hirdetések felvétele
a szerkesztőségben
HIRDETÉS
Nagy András
LEVILÁGÍTÁS
Timp Kft.
NYOMDAI MUNKÁK
Gutenberg Press
FELELŐS VEZETŐ
a cég ügyvezetője

ISSN 1417-930X

SAKKOZNAK A KIADÓK



A kereskedők általában azt vallják, hogy egy játéknak három élete van: a megjelenést követő első hét, az első hónap és ami azután következik. Egy hét alatt az újdonságból „nemrég megjelent játék" lesz, egy hónap múlva pedig már lehet, hogy alig emlékeznek rá. A kiadóknak éppen ezért nem mindegy, hogy az a bizonyos hét, esetleg hónap az év mely részére esik – különösen akkor nem, ha ez éppen a karácsonyi szezon egyik hete...

A november végi megjelenések a leggyakoribbak, mivel ekkor kezdődik a nagy karácsonyi bevásárlási láz. Ennek ellenére a szakemberek egy része úgy véli, hogy a december eleje a megfelelőbb időpont a játékok megjelentetésére. Véleményük szerint ugyanis az ünnepekig hátralévő több, mint két hét éppen elég a tervezett mennyiség értékesítésére. Mások viszont a karácsony előtti napokat tartják ideálisnak, hiszen így az utolsó pillanatban bevásárlók népes táborát célozhatják meg. Sokan a karácsonyfa alatt talált pénzt szeretnék azonnal elkölteni, így január első fele is fontos értékesítési időszaknak számít. Februárban általában nagyon kevés program jelenik meg, néhány kiadó éppen ezért választja ezt a hónapot játékainak piacra dobására. Ami pedig a márciust illeti, nos, sok szempontból a karácsonyi szezon után ez a második legfelkapottabb hónap. Hogy miért? Ekkor van vége a pénzügyi évnek...

Ha tehát azt halljuk, hogy az őszi szezonban egy játék megjelenését későbbre halasztották, akkor az okokat a legritkább esetben kell a fejlesztők háza táján keresni. Természetesen a programozók is késhetnek, de inkább az a helyzet, hogy csak a marketing-szakemberek sakkoznak az ideális időpontokkal. Vannak játékok, amelyek egyik pillanatról a másikra megjelennek, mások a nagy ígérgetések ellenére is hosszú hónapokat csúsznak. Vajon mi lesz az, amiről idén le kell mondanunk? Azt mindenesetre már most is biztosan lehet tudni, hogy a legnagyobb nevek közül se a Dungeon Keeper 2, se a Diablo 2 nem jelenik meg ebben az évben, és valószínűleg hasonló sorsra jut a Tiberian Sun, valamint a Wizardry 8 is. A nagy nevek közül is a legnagyobbnak számító Populous: The Beginning viszont minden híresztelés ellenére november végén már a boltokban lesz, és Magyarországon elsőként a PC ZED-ben olvashattok részletes beszámolót róla!

Lám Gábor
főszerkesztő









tartalom

FÓKUSZBAN

18 A II. VILÁGHÁBORÚS STRATÉGIAI JÁTÉKOK

A Ryan közlegény megmentése című világsikerű Spielberg-film adta az apropóját ehavi Fókuszunknak, ahol összefoglaljuk a II. világháborús stratégiai játékok múltját, jelenét és lehetséges jövőjét. Az Arhnemtől a Panzer Generalon keresztül a West Frontig hosszú volt az út az emberiség legnagyobb fegyveres konfliktusát feldolgozó stratégiai játékok területén – és a stílus csak most kezd igazán népszerűvé válni.



HÍREK, ÚJDONSÁGOK

6 *Az első képek, információk a közeli és távoli jövőben megjelenő játékokról: Myth2, Omikron, Revenant, Brood Wars...*

BEMUTATÓK

34 LODE RUNNER 2
A másfél évtizedes múltra visszatekintő klasszikus visszatér!

36 O.D.T.
Egy furcsa fantasy világban játszódó érdekes 3D akció/kalandjáték, Tomb Raider-szerű megvalósítással.

38 SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION
Unreal és Final Fantasy 7 egy játékban – ez a Shogo, az első manga stílusú first person shooter-kalandjáték.



40 QUAKE 2: GROUND ZERO
A Reckoning után itt az új Quake 2-kiegészítő!

42 THE 101ST AIRBORNE IN NORMANDY
Egy játék Ryan közlegény kalandjairól, avagy Laser Squad Normandiában, 1944-ben...

44 WAR OF THE WORLDS
A H. G. Wells által megálmodott marslakó-invázió elérte a PC-ket...



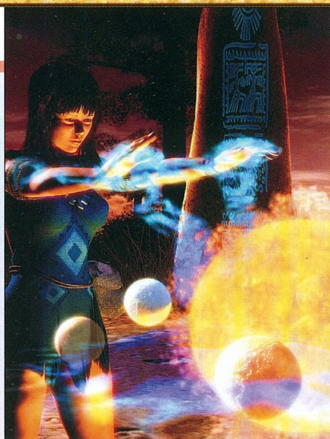
48 CAESAR 3
Sim City a Római Birodalom korában...

50 ISRAELI AIR FORCE
A világ legtöbbet foglalkoztatott légierejének egyik gépébe szállhatunk be a Jane's új játékában.

52 EUROPEAN AIR WAR
Az eddigi legjobb szimulátor a vadászrepülők „lovagkorából".

28 POPULOUS: THE BEGINNING

A Bullfrog azon kevés szoftverfejlesztők egyike, akik nagyon ritkán adnak ki játékot, de az garantáltan hónapokra kibérli a toplisták vezető helyét. Másfél éve – azaz a Dungeon Keeper óta – nem sokat hallatott magáról a csapat, csak mendemondák és híresztelések terjengtek új játékukról, a nyolcvanas évtized legjobb játékának választott Populous harmadik részéről. A mű végre elkészült, és a The Beginning, azaz A kezdetek címet kapta. A játék tehát az első rész előtti időkbe vezet vissza, és feladatunk nem kevesebb, mint az Istenné válás...



56 COLIN McRAE RALLY

Eddig azt hittük, a Network Q Rally a PC-s rally-programok királya. Mostantól úgy tűnik, tévedtünk...

58 NHL 99

Az EA Sports egyik leghíresebb játéksorozata a '99-es verzióhoz érkezett. A tavalyi változat elnyerte az év legjobb sportjátékának címét, és az ideinek is megvan erre az esélye.



61 PREMIER MANAGER 98

Minden idők egyik legjobb managerjátékát újra kiadták a '97/'98-as szezon adataival felfrissítve.

ZED BAZÁR

62 *3D Ultra Minigolf deluxe*

63 *Chesshessmaster 6000*

63 *Warbirds*

ÁLLANDÓ ROVATOK

68 *Netböngésző*
Útikalauz világháló-stopposoknak.

69 *69. oldal*
Mindent a szemnek...

70 *Levelezés*
Zed válaszol az olvasói levelekre.

72 *Gondolatébresztő*

76 *Lapszemle*
Mások véleményei, avagy ízlések és pofonok.

88 *Multimédia rovat*
Magyar nyelvű újdonságok a multimédiás szoftverek piacáról.

90 *Windows tippek*
Sorozatunk második részében a modemek lelkivilágáról esik szó.

TIPPEK, VÉGIGJÁTSZÁSOK

78 *Final Fantasy 7*
Egy kis segítség tíz oldalon az év egyik legösszetettebb játékához.

64 *A pályaszerkesztés művészete*
Levelord, a Scourge of Armagon és a Sin főtervezője osztja meg gondolatait a ZED olvasóival.

HARDVER ROVAT

92 *Új 3D gyorsítókártyák*
A jelenleg kapható 3D-s grafikus kártyák összefoglaló tesztje.

96 *CD TARTALOM*
Kedvcsináló és útmutató állandó CD-mellékletünkhöz.

JÁTÉKOK ABC SORRENDBEN

3D ULTRA MINIGOLF DELUXE 62
AMEN: THE AWAKENING 6
APACHE HAVOC 10
BABYLON 5 6
BATTLE OF BRITAIN 24
BEHIND THE MAGIC 14
CAESAR 3 48
CHESSMASTER 6000 63
CLOSE COMBAT 22
CLOSE COMBAT 3 25
COLIN MCRAE RALLY 56
COMMANDOS 23
DARK VENGEANCE 8
DRAKAN 9
EAST FRONT 23
EUROPEAN AIR WAR 52
FINAL FANTASY 7 78
HEAVY METAL: F.A.K.K. 2 14
ISRAELI AIR FORCE 50
KINGPIN 7
LODE RUNNER 2 34
MASK OF ETERNITY 8
MAX PAYNE 7
MYTH II: SOULBLIGHTER 13
NHL 99 58
NORTH VS. SOUTH 15
O.D.T. 36
OMIKRON: THE NOMAD SOUL 14
OPERATIONAL ART OF WAR 24
PACIFIC GENERAL 22
PANZER GENERAL 2 23
POPULOUS: THE BEGINNING 28
PREMIER MANAGER 98 61
QUAKE 2: GROUND ZERO 40
REVENANT 12
ROAD TO MOSCOW 25
SABOTEUR 9
SHADOWPACT
SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION .. 38
SOLDIERS AT WAR 23
STARCRAFT: BROOD WARS 11
STEEL PANTHERS 22
TECHNOMAGE 15
THE 101ST AIRBORNE IN NORMANDY 24, 42
THE BIG THREE 22
UPRISING 2 8
WAR OF THE WORLDS 44
WARBIRDS 63
WEST FRONT 24

Amen: The Awakening

A Messiah mellett egy másik – félig-meddig – vallási alapokra épülő first person shooter is készül, mégpedig Total Annihilation készítőinek, a Cavedognak a boszorkánykonyhájában. Az Amen sztorija szerint az ezredfordulón különös események történnek, a Föld lakosságának egyharmada egyik pillanatról a másikra megőrül. A játékos egy kommandóscsapatot irányít, és természetesen az a célja, hogy kiderítse, mi okozta a különös betegséget. A készítők szerint a program leginkább a mesterséges intelligencia fejlettségével fog kiemelkedni a többi hasonló alkotás közül. A megsérült ellenséges katonák rádión segítséget hívnak és riasztják társaikat. Ha valamit apró darabokra lövünk, akkor hamarosan szerelők csoportja érkezik a helyszínre, hogy kijavítsák a hibát. Természetesen őket is minden további lelkiismeret-furdalás nélkül el lehet tenni láb alól. A játék küldetéseiben inkább az eszünket és ügyességünket kell használnunk ahelyett, hogy lelkes quaker módjára rakétavetővel szétlőnénk mindent, aki él vagy mozog (esetleg mindkettő). Az előzetes információk sokat sejtetők, de hogy valójában mit sikerül megvalósítani az elképzelésekből, arra még néhány hónapot várnunk kell.

AMEN: THE AWAKENING
GT/CAVEDOG
AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. MÁJUS

Babylon 5

Az űrfilmsorozatokból készült játékok mindig nagy sikerre számíthattak. Még a legközépszerűbb Star Trek-feldolgozás is bőven nyereséges volt, ha pedig azok a mágikus szavak jelentek meg egy játék dobozán, hogy „Star Wars", akkor a LucasArtsnál egy ideig nem voltak anyagi jellegű problémák (ez persze nem jelenti azt, hogy csak gyenge Star Wars játékok jelentek volna meg, nagy részük igen színvonalas volt). Miután kiderült, hogy a Babylon 5 tv-sorozat sikeres a nézők körében, a Sierrának sikerült megszerezni a „megszámítógépesítési" jogokat, és a készülő terméket elnevezték Babylon 5 Space Combat Simulatornak.

Amióta világ a világ, az űrszimulátorok azonos kaptafára készülnek: adva vannak a jók és a gonoszok, valamint rengeteg küldetés. A játékosnak minden missziót addig kell próbálgatnia, amíg meg nem tudja csinálni, ezután jöhet a következő feladat, és ez így megy egészen a játék végéig. Ha esetleg valamelyik bevetést elrontanánk, kezdhetjük elölről az egészet. A Babylon 5-ban a készítők igyekeznek ezt megváltoztatni, ha valamilyen hibát vétünk, akkor viseljük is a következményeit, a játék folytatódik tovább, csak esetleg később nehezebb dolgunk lesz.

A játék abban is különbözni fog a többi űrszimulátortól, hogy valós fizikai hatásokkal kell megküzdenünk. Ha elindulunk valamelyik irányba, akkor amíg valamilyen más erő nem hat ránk, nem fogunk megállni! Ebből az is következik, hogy eddig még nem látott trükkökre lesz lehetőségünk: elindulunk az ellenség felé, folyamatosan lőjük és miközben űrhajónkkal mindig felé fordulunk, az eredeti irányban haladunk tovább! A nagyobb testeknek (bolygóknak) saját gravitációs mezejük lesz, ha nem jól számítjuk ki egy kanyar ívét, könnyedén belecsapódhatunk valamibe. Végre egy olyan játék, amely ténylegesen szimulálja az űrben történő mozgást!

Hogy a játék sztorija minél jobban kötődjön a tv-sorozathoz, több olyan ember is közreműködik a fejlesztésben, akik a filmek készítésénél részt vett. Ilyen Joe M. Straczynski, a Babylon 5 sorozat alkotója és Christopher Franke zeneszerző. A játéknak minden eszköze megvan arra, hogy a Wing Commander rajongóit maga mellé állítsa, ebben a forradalmian új 3D engine is jelentős szerepet kap, amely az összes fontosabb effektet elő tudja állítani (színes fények, tükröződő felületek, hatalmas robbanások, dinamikus textúrakezelés).

Hogy a Babylon 5-nak sikerül-e letaszítania a Descent: Freespace-t a képzeletbeli dobogó tetejéről? Majd meglátjuk...

BABYLON 5 SPACE COMBAT SIMULATOR
SIERRA
ŰRSZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 TAVASZ-NYÁR

Az alábbi listában az ősz és a tél általunk legfontosabbnak ítélt megjelenéseit találhatjátok meg. Ezeknek a játékoknak egyelőre még nem ismeretes a pontos kiadási időpontja, így a hónapok feltüntetését csak irányadónak szántuk. Írjátok meg nekünk, hogy mely játékok megjelenésére vagytok kíváncsiak, és így a jövőben a Ti igényeitek alapján építhetjük fel a táblázatot. Kéréseiteket várjuk a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu –n.

ŐSZI & TÉLI MEGJELENÉSEK

Hónap	Játék	Kiadó
DECEMBER	PRINCE OF PERSIA 3D	Red Orb
	TUROK 2	Acclaim
	BALDUR'S GATE	Interplay
	MIG ALLEY	Empire
	HEAVY GEAR 2	Activision
	GRIM FANDANGO	Activision
	GABRIEL KNIGHT 3	Cendant
JANUÁR	AGE OF EMPIRES 2	Microsoft
	FORCE COMMANDER	Activision
	CLOSE COMBAT 3	Microsoft
	ULTIMA ASCENSION	Electronic Arts
	ANACHRONOX	Eidos
	MESSIAH	Interplay
	DRAKAN	Gremlin
FEBRUÁR	INTERSTATE '82	Activision
	DAIKATANA	Eidos
	BLADE	Gremlin
	REVENANT	GT Interactive
MÁRCIUS	DUNGEON KEEPER 2	Electronic Arts
	TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS	GT Interactive
	BENEATH	Activision

Kingpin

A Xatrix nem tud elszakadni a first person shooter játékoktól. A Redneck Rampage és a Reckoning után ismét egy hasonló stílusú alkotáson dolgoznak, amelynek neve Kingpin. A program a Quake II engine-jét használja, de lényegesen különbözik a kategória eddig elkészült és jövőben várható képviselőitől. A Kingpin alapötletét nem idegen bolygón garázdálkodó földönkívüliek ihlették, hanem a század elején Amerikában elharapódzó szervezett bűnözési hullám. Az előzetes képeket elnézve olyan az egész, mintha Francis Ford Coppola rendezte volna a programot. A játékos egy gengsztervezért alakít, akinek a célja a város konkurens csapatainak megrendszabályozása és a teljes alvilág kézben tartása. Az első generációs first person shooterekkel ellentétben a Kingpin is követi korunk emberszimulátorainak (Half-Life, Klingon Honor Guard) divatját, nevezetesen, hogy a játék ne csak öncélú lövöldözésből álljon, hanem megfelelő kerettörténettel is szolgáljon a rajongók számára. A Kingpin ennél tovább megy, a játékban ugyanis kalandelemek is lesznek. Rengeteg NPC-vel lehet beszélgetni, amikor is – kalandjátékokhoz hasonlóan – több felkínált mondat közül lehet kiválasztani a számunkra legjobban tetszőt. A legtöbb konfliktust szép szóval is meg lehet oldani, nem kell feltétlenül szétlőni mindenkinek a fejét... A beszélgetések folyamán elejtett megjegyzések később igen fontosak is lehetnek, pl. rájöhetünk, hogy melyik rivális banda támadta meg tegnap a házunkat. Ilyenkor nincs más hátra, mint elővenni a hegedűtokot... A végleges játékban hét epizód lesz, de természetesen rengeteg különböző multiplayer mód is helyet kap a programban. Nagy kérdés, hogy a készítők mennyire tudják az akció-, a kaland- és a stratégiai elemeket összeegyeztetni. Az azonban biztos, hogy a Kingpin az agyunk más részét fogja megdolgoztatni, mint mondjuk a Quake II.



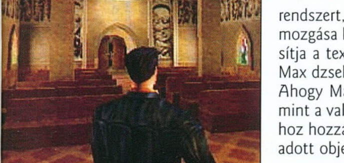


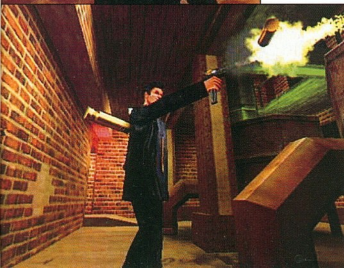
KINGPIN
INTERPLAY/XATRIX
AKCIÓ/KALAND/STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. MÁRCIUS

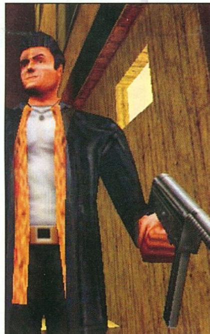
Max Payne

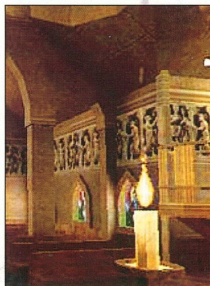
Ha megnézzük a manapság megjelenő programokat, azt vesszük észre, a legtöbbnek a története eléggé elnagyolt, és a játékok 90 százalékának kerettörténetében szerepel a következő három mondat valamelyike: „A harmadik világháború után a világ gyökeresen megváltozott..." vagy „Valahol az űrben...", esetleg „A gonosz varázsló/diktátor/uralkodó terrorizálja a népet...". A finn Remedy Entertainment szeretne elszakadni ezektől a klisétől, és új külsőnézetű akciójátékuknak igazán eredeti történetet találtak ki. A címszereplő egy ügynök, aki legjobban az amerikai filmek „meg nem értett" rendőrére emlékeztet, aki kissé lazán értelmezi a törvényt annak érdekében, hogy az igazság győzedelmeskedjen. A családját nemrégiben lemészárolta egy kábítószer-kereskedő banda, sőt, hogy a dolog még bonyolultabb legyen, főnökének meggyilkolásával is Maxet gyanúsítják. Hősünk nemsokára azt veszi észre, hogy a maffia és a rendőrség is rá vadászik. Itt kapcsolódunk be a történetbe, ahol feladatunk természetesen az lesz, hogy leszámoljunk a bűnözőkkel, és kiderítsük, ki is követte el a gyilkosságot. A játék saját 3D rendszert, az E2 engine-t használ. Az engine először megvizsgálja, hogy a karakter mozgása hogyan változtatja a rajta lévő „bőr" alakját, és ennek megfelelően módosítja a textúrákat. Az is érdekes, és ilyen stílusú játékokban hatalmas újítás, hogy Max dzsekije nem a textúra része, hanem különálló tárgy, aminek saját „élete" van. Ahogy Max mozog, fut, ugrik, rúg, ruházatának mozgása pontosan úgy történik, mint a valóságban. A fényhatások is forradalmian újak lesznek, mivel minden tárgyhoz hozzá vannak rendelve bizonyos értékek, amelyek azt határozzák meg, hogy az adott objektum miként viselkedik a fényre, mennyire veri vissza stb. Max cigarettára gyújthat játék közben, ilyenkor a gyufa lángja megvilágítja az arcát, dohányzás közben pedig a cigaretta vége parázslik a sötétben. A kameramozgások sem olyanok, mint amilyeneket a hasonló játékokban megszokhattunk. A készítők saját bevallásuk szerint John Woo rajongói, és igyekeznek úgy megalkotni a kameramozgásokat, mint a rendező filmjeiben láthattuk.











MAX PAYNE
REMEDY ENTERTAINMENT
3D AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 KÖZEPE

Mask of Eternity

A kalandjáték újjászületett! – hirdetik az Örökkévalóság maszkjának készítői. A King's Quest nyolcadik része első ránézésre inkább egy 3rd person akciójátékra hasonlít, de a készítők esküsznek rá, hogy sok megoldandó logikai feladatot is találunk majd benne. Az összes szereplőt és a külvilágot is a Sierra legújabb Three-Space 3D engine-jével renderelték. A végeredmény lélegzetelállító – sokkal szebbnek tűnt, mint arra az első hírek alapján következtetni lehetett. A történetről a „kalandjátékok anyja", a legelső grafikus kalandjáték készítője, Roberta Williams gondoskodik. Ismét Daventry királyságában járva kell megmentenünk a lakosságot, akiket egy mágikus vihar kővé változtatott. Ehhez meg kell szereznünk az örökkévalóság maszkjának öt darabját, amelyet egy gonosz varázsló tört szét. Hét különböző világban kell majd bolyonganunk, hogy különféle szörnyek legyőzésén és feladványok megoldásán keresztül megtaláljuk az elveszett darabokat.



MASK OF ETERNITY
CENDANT/SIERRA
3D KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. NOVEMBER



Dark Vengeance

Nincs olyan hét, hogy nem érkezne hír egy újabb Tomb Raider-klón fejlesztéséről. A Dark Vengeance is egy ilyen játék, azzal a különbséggel, hogy – a Hexenhez hasonlóan – a program fantasy alapokra építkezik. Abban is a Raven híres programjához hasonlít, hogy három karakter közül választhatjuk ki a számunkra legszimpatikusabbat, akivel nekivágunk a nagy kalandnak. A Dark Vengeance igazi érdekessége az, hogy a készítők igazán kitettek magukért, amikor a fegyvereket készítették, mert karakterenként tíz pusztító eszköz áll rendelkezésünkre. Ezekre szükségünk is lesz, mert a több, mint harminc fajta ellenséget valamivel kordában kell tartani. A játék saját 3D engine-t kapott, amely az összes ismertebb effektet támogatja, beleértve színes fényhatásokat is. Ma már nincsen sikeres játék megfelelő multiplayer támogatás nélkül, a Dark Vengeance ebben sem marad el a vetélytársaktól. Sőt, egy pályán akár 64-en(!) is küzdhetünk majd egyszerre.



DARK VENGEANCE
GT/REALITY BYTES
3D AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 NOVEMBER

Uprising 2

A számítógépes játékpiacon a siker talán legnagyobb mércéje az, ha a konkurencia elkezdi klónozni az alkotást. Így történt ez a remek akció/stratégiai játékkal, a Battlezone-nal is. Először jött az Armor Command, aztán nem is olyan rég a Microsoft az Urban Assaulttal, most pedig már itt van a nyakunkon az Uprising második része a Ubi Softtól. Akinek az Uprising név nem mond semmit, annak sem kell szégyellnie magát, mert az első rész nem rázta meg alapjaiban a világot. Az Uprising 2 jóval közelebb lesz az akció-, mint a stratégiai játékokhoz, de azért le sem tagadhatná nagy elődjét (a Battlezone-t). Ezt John Eberhardt, a program vezető programozója is elismerte: „Nagyon szeretjük azt a játékot, az Activision remek munkát végzett, de ennek ellenére úgy érzem, hogy nem aknázták ki teljesen az ötletben rejlő lehetőségeket. Tanultunk az első részben elkövetett hibáinkból, és igyekszünk ezeket a folytatásban kiküszöbölni. Úgy szeretnénk elkészíteni a játékot, hogy mindenki pillanatok alatt mesterévé váljon, nem lesz száz különféle billentyűzetkombináció." A program küldetésalapú lesz, a teljesítendő feladatok igen változatosak, a teljesen destruktívtól a tisztán védekező jellegűekig. Érdekessége lesz a játéknak, hogy ha nem teljesítjük a küldetést, a történet akkor is halad tovább, de egészen más irányba. Ilyen lesz az, mikor az a célunk, hogy megvédjünk egy konvojt az ellenséges támadástól. Ha ezzel mit sem törődve nekimegyünk az ellen bázisának és darabokra lőjük, lehet, hogy nagyobb dicséretet kapunk a végén, mintha ragaszkodtunk volna a parancshoz. A készítők rengeteg ilyen „elágazási" lehetőséget építenek be a programba, ezzel is növelve a változatosságot. A játék korunk minden modern játékhardverét használja, a 3D hangkártyák-tól a force feedbackes joystickokig.

UPRISING 2
UBI SOFT/CYCLONE STUDIOS
AKCIÓ/STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. DECEMBER



AKTUÁLIS MEGJELENÉSEK

OKTÓBER 19.	SETTLERS 3 • *Blue Byte*
OKTÓBER 22.	STARSIEGE: TRIBES • *Cendant*
OKTÓBER 22.	ISRAELI AIR FORCE • *Electronic Arts*
OKTÓBER 26.	EUROPEAN AIR WAR • *MicroProse*
OKTÓBER 27.	CIVILIZATION: *Test of Time* • *MicroProse*
OKTÓBER 30.	DARK VENGEANCE • *GT Interactive*
NOVEMBER 2.	RAILROAD TYCOON 2 • *GOD*
NOVEMBER 2.	ALIENS VS. PREDATOR • *EA*
NOVEMBER 5.	VIPER RACING • *Cendant*
NOVEMBER 5.	RETURN TO KRONDOR • *Cendant*
NOVEMBER 9.	LANDS OF LORE 3 • *Electronic Arts*
NOVEMBER 9.	HALF-LIFE • *Cendant*
NOVEMBER 14.	CARMAGEDDON 2 • *SCI*
NOVEMBER 16.	MYTH 2: *Soulblighter* • *GT*
NOVEMBER 16.	THIEF: *The Dark Project* • *Eidos*
NOVEMBER 16.	APACHE HAVOC • *Eidos*
NOVEMBER 16.	GANGSTERS • *Activision*
NOVEMBER 17.	SIM CITY 3000 • *Electronic Arts*
NOVEMBER 23.	TOMB RAIDER 3 • *Eidos*
NOVEMBER 23.	KNOCKOUT KINGS • *EA*
NOVEMBER 24.	POPULOUS: *The Beginning* • *EA*
NOVEMBER 30.	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 • *3DO*
DECEMBER 1.	PREY • *GT Interactive*
DECEMBER 14.	PRINCE OF PERSIA 3D • *Red Orb*

A listában szereplő dátumok tájékoztató jellegűek, a lapzártakor érvényben lévő hivatalos megjelenéseket tartalmazzák.

Saboteur

Régi játékosok emlékezhetnek még a hasonló című Spectrumos programra, amellyel remekül el lehetett szórakozni, és az akkor roppant divatos „ninjás játék" kategóriájába tarozott. A meglehetősen ismeretlen Tigon nevű fejlesztőcsoport most egy ugyanilyen nevű játék fejlesztésébe kezdett, amelynek kiadójául sikerült megnyerniük az Eidos Interactive-ot. A Saboteur a Tomb Raider és a Soul Blade című PSX-es verekedős játék kereszteződése lesz. A készítők szerint a programnak változatos és érdekes lesz a sztorija, két főszereplőt fog tartalmazni, valamint több, mint 30 NPC is helyet kap benne. A főszereplőkről elég annyit tudni, hogy az egyik egy ninja, míg a másik az ő hűséges követője, egy kutya...

SABOTEUR
EIDOS/TIGON
3D AKCIÓ
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. TAVASZ

DRAKAN

A Psygnosis sem akar kimaradni a Tomb Raider-klónok áradatából, úgyhogy elkészítették a saját fantasy verziójukat. A Drakan története olyan, mintha a Vörös Szonját keverték volna a Sárkányszívvel: Rynn, az amazon faluját lerombolta egy Kulrik nevű gonosz varázsló, és mellesleg még a Földet is elátkozta. Rynn bosszút esküszik, és szövetkezve egy sárkánnyal ketten szembeszállnak a varázslóval. A sztori egy rendkívül látványos akció/kalandjátékot takar, sok-sok speciális effekttel (csak 3D-s kártyával megy majd a játék) és profi animációval megspékelve. A kardozást rendkívül feldobja az, ahogy sárkányunkon lovagolva, tűzokádó képességét kihasználva sütögethetjük az ellent. A játék során tehát mind a levegőben, mind a földön helyt kell állnunk repülő és „gyalogos" szörnyek ellen. Szerencsére azért nem leszünk védtelenek: több, mint ötven féle fegyver és páncél áll majd a rendelkezésünkre. Sárkányunknak is van mesterséges intelligenciája, úgyhogy amikor éppen egyedül repked, akkor tétlenkedés helyett ő is védekezik és irtja a szörnyeket. Az érzékenyebb lelkűekre is gondoltak a készítők, így egy olyan opciót is bekapcsolhatunk, hogy nem kell ölni, a szörnyek maguktól meghalnak (eltűnnek)...

A történet a játék során fokozatosan alakul, akár egy filmben vagy egy regényben, de nem a már megszokott átvezető animációkkal, hanem egy új „STOMP" nevű technológia segítségével valós időben, a játékon belül. Alan Patmore, a játék fő tervezője szerint erre azért volt szükség, mert így nem kell várakozni a töltögetésre, így a játékos sokkal jobban bele tudja magát élni a történetbe.

Lesznek a játékban mellékküldetések is, amelyek segítségével jobb fegyvereket,páncélokat, pajzsokat szerezhetünk. Természetesen a multiplayer sem maradhatott ki, ilyenkor a játékosok különböző sárkányokon repülnek.

DRAKAN
PSYGNOSIS
3D AKCIÓ-KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 FEBRUÁR







ÜZLETI HÍREK

Az Interplay elvetette a Baldur's Gate DVD-n való kiadásának gondolatát. A cég egyik vezetője kijelentette, a DVD verzió semmi újat nem nyújtana a hagyományos játékhoz képest, csupán annyit, hogy nem kellene cserélgetni a CD-ket. Emiatt valószínűleg nem lenne nyereséges a vállalkozás, így egyelőre nem érdemes foglalkozni vele.

Az Intel bejelentette, hogy a Pentium II után következő processzorcsaládjukkal – amely a keresztségében a Foster nevet kapta – szeretnék elérni az egy gigahertz sebességet. Erre az örömteni pillanatra még 2000-ig vagy 2001-ig kell várnunk.

A 3DO áruba bocsátja a Requiem: The Fallen engine-jét. Ez azt jelenti, hogy újabb résztvevővel bővül az „engine-piac", a Quake II, az Unreal és a Lith-engine után itt az újabb trónkövetelő.

A hangkártyagyártók között tombol a harc! A Creative Labs feljelentette az Aurealt azzal az indokkal, hogy szerintük a cég olyan reklámokkal népszerűsíti termékeit, amelyek megtévesztik a vásárlókat.

A GT pert nyert a kaliforniai bíróságon a MicroStar nevű cég ellen, akik Duke Nukem 3D pályákkal teli CD-t adtak ki Nuke it! címmel.

Az Activision tovább terjeszkedik. Egy most aláírt szerződés szerint a következő tíz évben csak ez a cég adhat ki Star Trek játékokat. Ez alól természetesen kivételt képeznek azok a programok, amelyek fejlesztését már elkezdték a korábbi jogtulajdonos Interplaynél.

Apache Havoc

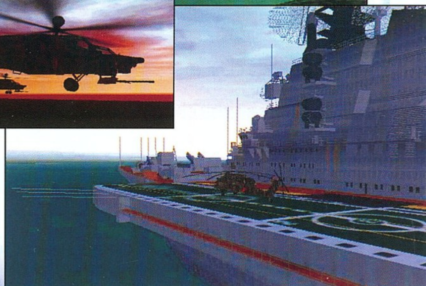
A helikopter-szimulátorok szerelmesei újabb csemegével bővíthetik kollekciójukat, sőt, egyszerre kettővel is, hiszen az Apache Havoc kétfajta gép szimulátorációját is tartalmazza: a jól ismert amerikai AH64D-jét és az orosz Mil28N Havoc-ét. A játék 3D engine-jét úgy tervezték a készítők, hogy a felszín közelében repülve is élvezetes és gyors legyen a szimuláció. Mivel a helikopterrel egy helyben is lehet lebegni, ezért különféle tereptárgyak (fák, házak stb.) mögé elbújva és váratlanul lecsapva okozhatunk igen kellemetlen meglepést az ellenségnek vagy akár barátainknak, ugyanis a Havoc multiplayer részének kidolgozására rendkívül sok energiát fordítottak a készítők. Akár kampányt is játszhatunk multiplayerben – a játékosok bármikor bekapcsolódhatnak az éppen zajló partiba, egyszerre akár 24-en is, a játékot ez sem lassítja majd le.







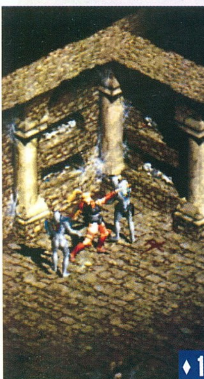




APACHE HAVOC
EMPIRE INTERACTIVE
HELIKOPTER-SZIMULÁTOR
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 NOVEMBER

Várólista

Melyek azok a játékok, amelyeket a legjobban vár a közönség; amelyeknek már megjelenés előtt biztosított a sikere? Erre a kérdésre keressük a választ az alábbi listával, mely egyelőre a szerkesztőség véleményét tükrözi, de később természetesen a Ti véleményetek alapján fog alakulni.
Szavazataitokat várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.

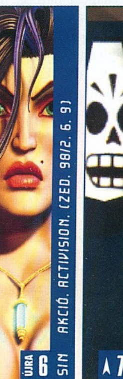














Starcraft: Brood Wars

Mi az a játék, amire a real-time stratégiák megszállottjai már nagyon-nagyon várnak? Nem(csak) a Tiberian Sun, hanem a Starcraft kiegészítője, a Brood Wars, amelyről már beszámoltunk röviden, de a Blizzard azóta újabb információkat csöpögtetett el a készülő alkotásról. A pontos adatok a következők:

- *6 új egység – fajonként kettő.*
- *A Goliath és az Ultralisk továbbfejleszthető.*
- *3 új területtípus.*
- *3 hadjárat, 26 új küldetéssel (8 terran, 8 protoss, 10 zerg).*
- *100(!) új multiplayer pálya.*
- *4 új átvezető mozi, új zene és hangeffektek.*



A történet a Starcraft közvetlen folytatásának is tekinthető, főszerepben Kerrigan, a zergek új királynője áll, aki még tett le arról a tervéről, hogy mind a terranokat, mind a protoss fajt eltünteti a galaxisból. A küzdelem ismét fellángol, ehhez minden faj sok újítással járul hozzá. Az Ultralisk és a Goliath új képességeire azonban inkább a játékegyensúly miatt volt szükség, a készítők úgy gondolták, hogy ezeket az egységeket nem nagyon használták a játékosok. Ultraliskeinket a Chitinous Plating képesség kifejlesztésével jóval keményebbé alakíthatjuk (+3 páncélzat), míg az Anabolic Synthesis segítségével tovább gyorsíthatjuk őket. A terran játékosokat nyilván idegesítette, hogy a zerg Guardianek messziről szétlövöldözték a bázisukat. Erre lesz megoldás a Goliath-ra szerelhető Charon Boosters, amely megnöveli az egység föld-levegő rakétáinak hatótávolságát.



Az új zerg egységek közül az egyik legérdekesebb a Lurker lesz, amelynek speciális képessége, hogy beásva is képes az ellenséget megtámadni. Azokra a támadókra, akik detektor egység nélkül indulnak útnak, valószínűleg kínos percek várnak... Van a Lurkernek hátránya is, nevezetesen, hogy nem tud légi egységekre támadni. A másik új zerg egység a Devourer, mely erős levegő-levegő támadással rendelkezik. A Devourer minden egyes támadásának hatására az ellenséges egység aktuális életpontjának egyharmadát elveszíti. Egymagában nem tud megölni senkit, de bármilyen más sebző egységgel együtt már igen effektív lehet. A Guardionhoz hasonlóan a Devourer is a Mutaliskből fejleszthető ki.

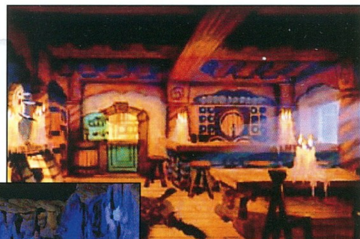
STARCRAFT: BROOD WARS
CENDANT/BLIZZARD
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE

A terranok egy harctéri szanitéccel, a Medic-kel lettek gazdagabbak, amelynek a legfontosabb tulajdonsága, hogy a közelében tartózkodó gyalogosokat automatikusan(!!!) gyógyítja. Emellett a Restoration képesség segítségével (a Stasis Field kivételével) bármilyen káros hatást meg tud gyógyítani (Lockdown, Parasite stb.). Ezen kívül van egy Optic Flare képessége, amely használatával a célpont látótávolságát egyre csökkenti. A másik új terran egység, a Valkyre erős levegő-levegő támadással rendelkezik, sőt, a lövedék nemcsak a célpontot, hanem – a Mutaliskhez hasonlóan – a környezetét is sebzi. Sajnos a korábbi előzetesben említett „utánégető" funkcióját a fejlesztők túl erősnek találták, így elvetették az ötletet.

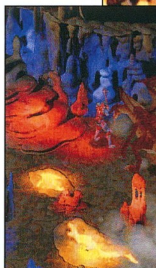
A protossok első új egysége a Corsair, amely lényegében a Scout olcsóbb változata lesz, kisebb sebzéssel. A Disruption Web nevű képessége igen hasznos, ezzel egy földi egység távolsági fegyvereit tudja megbénítani. A következő egység a Dark Templar, amely már szerepelt a Starcraftban, de a Brood Warsban már gyártani is tudjuk ezeket a kiváló álcázott harcosokat. Ha pedig két Dark Templar összeolvad, abból lesz a Dark Archon! Kétség nem férhet hozzá, hogy a Dark Archon lesz a játék legerősebb egysége, annak ellenére, hogy nem rendelkezik fizikai támadással. Az első képessége a Feedback, amely hatására a célpont elveszti összes energiáját és pontosan ugyanennyit sérül is. A Maelstrom egy területre ható varázslat, amely az összes közelben lévő egységet lebénítja rövid időre. Az igazi nagyágyú, a Mind Control a végére maradt. Ennek segítségével bármely ellenséges egységet át tudunk az oldalunkra állítani! Sőt, ha az átállított egység olyan technológiát tartalmaz, amelyet mi még nem ismerünk, azt is megtanuljuk! Ez a képesség azonban sokba kerül, hiszen használatakor a Dark Archon elveszít 200 energiát és az összes pajzsát is...



Revenant



Úgy két évvel ezelőtt a számítógépes szerepjáték ritka volt, mint a fehér holló. Aztán jött a Blizzard sikerprogramja, a Diablo, és új életet lehelt a stílusba. Azóta az RPG-k reneszánszukat élik, sőt idén jelent meg minden idők egyik legjobb szerepjátéka, a Final Fantasy 7. Az Eidos nem kíván sokáig ülni a babérokon, és hamarosan kiadja új RPG-jét, a Revenantot.





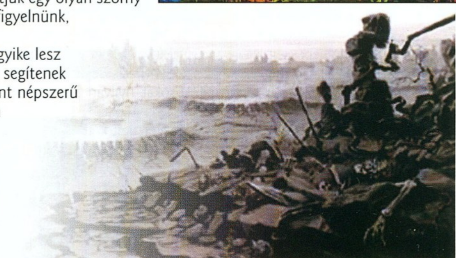
A játék sztorija nem túl eredeti, egy mondatban le lehet írni: „A hőst, a megbízó elküldte az elrabolt hercegnő kiszabadítása." Ennek a feladatnak az érdekében a főszereplő keresztül-kasul utazik a birodalomban, szörnyekkel teli barlangokat fedez fel, halálos csapdákból menekül meg, és egyre közelebb jut a főgonosszal történő végső nagy összecsapáshoz. A Revenant grafikája az, ami a játékot az átlag fölé emeli, annak ellenére, hogy a készítők a klasszikus, Diablo-szerű izometrikus megjelenítést választották a népszerű 3D first person megoldás helyett. A hagyományos megoldás nem azt jelenti, hogy a játék grafikája vagy animációja szegényes lenne, éppen ellenkezőleg! A kézzel rajzolt hátterek előtt motion capture technikával megjelenített szereplők mozognak, mindez 16 bites színmélységben történik.

A harcrendszer real-time, de a szörnyek mesterséges intelligenciája jóval több annál, mint amit egy ilyen stílusú játéknál megszokhattunk. Ha menekülésre fogjuk a dolgot, az ellenségek üldözőbe vesznek, ilyen módon elcsalhatjuk egy olyan szörny közelébe, akivel nem szeretik egymást, és nekünk csak messziről kell figyelnünk, ahogy lemészárolják egymást.



Valószínűleg a Revenant is egyike lesz azoknak a játékoknak, amelyek segítenek abban, hogy a régebben roppant népszerű kategória ismét teljes fényében ragyoghasson.

REVENANT
RPG
EIDOS / CINEMATIX
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998. VÉGE



TOP LISTA

Játék-toplistánkat ezúttal két részre osztottuk. Első listánk a Ti szavazataitok alapján formálódik hónapról hónapra, míg a másik három ismert külföldi (PC Gamer, PC Zone,PC Format) és négy magyar (576 Kbyte, PC Guru, PC-X és természeten a ZED) játék-magazin által kiosztott osztályzatok átlagolása alapján született, az utóbbi három hónapban megjelent játékokat tekintve.

Szavazataitokat továbbra is várjuk a 1519 Budapest, Pf: 27 címre vagy e-mailben pczed@zed.hu-ra!

OLVASÓI LISTA

	JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1. (▲)	COMMANDOS	STRATÉGIA	EIDOS	98/5,8
2. (▼)	STARCRAFT	STRATÉGIA	CENDANT	98/2,4,5,6
3. (●)	NEED FOR SPEED 3	SZIMULÁTOR	EA	98/10
4. (▲)	FINAL FANTASY 7	KALAND	EIDOS	98/3,5,9
5. (▼)	UNREAL	AKCIÓ	GT	98/2,3,6,9
6. (▲)	X-FILES	KALAND	EA	98/8,9
7. (▼)	WORLD CUP 98	SPORT	EA	98/5,6
8. (●)	MECHCOMMANDER	STRATÉGIA	MICROPROSE	98/3,5,7,8,9
9. (▼)	HEART OF DARKNESS	AKCIÓ	INFOGRAMES	98/2,9
10. (●)	DUNE 2000	STRATÉGIA	EA	98/2,4,6,10

ÚJSÁGOK LISTÁJA

	JÁTÉK NEVE	STÍLUS	KIADÓ	HOL OLVASHATSZ RÓLA?
1. (●)	COLIN MCRAE RALLY	SZIMULÁTOR	CODEMASTERS	98/10
2. (●)	NEED FOR SPEED 3	SZIMULÁTOR	EA	98/10
3. (▼)	FINAL FANTASY 7	KALAND	EIDOS	98/3,5,9
4. (●)	KLINGON HONOR GUARD	AKCIÓ	MICROPROSE	98/5,9,10
5. (▼)	CONFLICT: FREESPACE	SZIMULÁTOR	INTERPLAY	98/1,4,8
6. (●)	RAINBOW 6	AKCIÓ	TAKE 2	98/10
7. (▼)	COMMANDOS	STRATÉGIA	EIDOS	98/5,8
8. (▼)	MECHCOMMANDER	STRATÉGIA	MICROPROSE	98/3,5,7,8
9. (●)	PEOPLE'S GENERAL	STRATÉGIA	MINDSCAPE	98/7,9,10
10. (●)	HARDWAR	SZIMULÁTOR	GREMLIN	98/6,10

Myth II: Soulblighter

A legtöbb sikeres programnak előbb vagy utóbb elkészül a folytatása. A Myth – amelyet jó néhány újság és internetes magazin az év játékának választott – sem kivétel ez alól. Ennél a játéknál azonban a készítők nemcsak egy újabb bőrt szeretnének lehúzni a témáról, a Myth II rengeteg újítással szolgál. Az egyik legfontosabb változtatás, hogy a játék teljes egészében irányítható lesz egérrel. A képernyő alján egy irányítópult kap helyet, amely a leggyakrabban használatos parancsok kiadásánál lesz segítségünkre. Ha bármelyik egység fölé visszük az egérkurzort, a katona aktuális életereje és varázspontja jelenik meg a feje felett. Sőt, már a térképen is adhatunk parancsokat egységeinknek. Az első rész szabadtéri csatái után a Soulblighterben már harcolhatunk épületek belsejében is. A legnagyobb újítás valószínűleg az lesz, hogy a külvilág „élni" fog. Nemcsak a harcoló csapatok lesznek jelen a csatában, hanem egyéb szereplők is. A földeken parasztok dolgoznak, a városokban akár békés járókelőkkel is találkozhatunk. A játékban lévő összes(!) tárgynak lesz életpontja, ez azt jelenti, hogy bármit szét lehet verni. Brutálisabb lelkületű játékosok akár egész városokat rombolhatnak földig.

MYTH II: SOULBLIGHTER
GT/BUNGIE
REAL-TIME STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. ELEJE

A rengeteg újítás mellett a játék fő célja természetesen ugyanaz. Küldetések sorozatát kell végigharcolnunk azért, hogy a birodalmat fenyegető veszélyt ismét elhárítsuk. Akik szerették az első részt, azok bizonyára a folytatásban sem fognak csalódni. Azok pedig akik nem lelkesedtek a Myth-ért, lehet, hogy éppen most fogják megkedvelni a stílust.











Star Wars: Behind The Magic

A LucasArts nem hagyja, hogy elfelejtsük a Csillagok háborúja című filmet és folytatásait. A Behind the Magic ugyan nem játékprogram, hanem egy multimédiás produkció de ennek ellenére széles érdeklődésre tarthat számot. A kiadványban minden olyant megtudhatunk a filmekről, amely egyatalán eszünkbe juthat. Képek, forgatókönyvek, kvízjáték, a filmekben szereplő űrhajók, fegyverek és fajok részletes lerásai, Star Wars-történelem, térképek... A legérdekesebb azonban az új trilógia első részének előzetese lesz, hiszen George Lucas és csapata hétpecsétes titokként kezel minden információt az készülő három epizóddal kapcsolatban. A rengeteg terjengő pletyka és híresztelés után ez a korong lesz az első hivatalos forrás, ahonnan bármit is megtudhatunk a sci-fi legenda új részeiről.



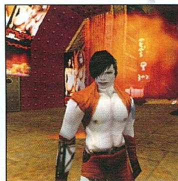




STAR WARS: BEHIND THE MAGIC
LUCASARTS
MULTIMÉDIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 KARÁCSONY

Omikron: The Nomad Soul

Az Omikon futurisztikus 3D világban játszódó akció/kaland játék, melynek az az érdekessége, hogy az összes szereplője (beleértve az arcukat is) motion capture technológiával kel életre. A játékos feladata, hogy megakadályozza a démonok ezeréves hercegének, Asaothnak a tervét, aki az egész világot az uralma alá szeretné hajtani. A program érdekes tulajdonsága, hogy nem lehet benne meghalni, mert ilyenkor a főhős lelke abba a személybe költözik, aki a halottat először megérinti. A kaland teljes egészében Omikron városában játszódik, amely a legfejlettebb 3D technológia által kel életre. A program 640x480-as felbontást használ, 65000 szín együttes megjelenítése mellett. Valósidejű fények és árnyékok, valamint a köd-effekt teszi teljessé a játék grafikáját, amely hangulatában igen erősen emlékeztet a Cyberpunk 2020 vagy a Shadowrun világára. Az előzetes képek és az animáció igen akciódús játékmenetet sejtetnek, tehát Tomb Raider rajongók előnyben!







OMIKRON: THE NOMAD SOUL
EIDOS/QUANTIC DREAMS
AKCIÓ/KALAND
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999 ELEJE

Heavy Metal: F.A.K.K. 2

Igazi „hardcore" akciójáték rajongóknak készül ez a játék, melynek címe a „Federation Assigned Ketogenic Killzone" hangzatos nevet takarja. A program a Heavy Metal című rajzfilm alapján készült és annak folytatásával egyidőben kerül az üzletek polcaira. Az előzetes képek alapján látszik, hogy a játéknak igen egyedi, Mad Maxet idéző hangulata van. Ebben igen nagy hatása van a grafikának, amelyet Simon Bisley, az ismert angol rajzoló készített. A készítők igyekeznek az eredeti film hangultát visszadni, amelynek Ivan Reitman volt a producere, zenéjét pedig olyan együttesek készítették mint a Black Sabbath vagy a Blue Oyster Cult.







HEAVY METAL: F. A. K. K. 2
AKCIÓ
G.O.D./ RITUAL
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. KÖZEPE

TechnoMage

A Diablo láz tovább tombol, ezt leginkább a készülő klónok nagy számán lehet legjobban lemérni. A német Sunflowers is ilyen stílusú játékon dolgozik, amely a TechnoMage nevet kapta. A játék kerettörténetéről semmi érdekeset nem lehet elmondani, úgyanolyan mint a hasonló játékok 90 százalékának. Adva van hősünk, akinek egyetlen feladata az, hogy a világot – amit jelen esetben Gothosnak hívnak – megmentse a gonosztól, és a küldetésében csak saját erejére és ügyességére számíthat. A grafika a Diablóban használt izometrikus 3D nézetet használja, azzal a különbséggel, hogy a Techomage alapfeltétele egy 3D gyorsítókártya és ennek segítségével a játék rengeteg speciális effektet képes megjeleníteni. Erre szükség is van, hiszen a programban sokféle fegyver és varázslat lesz, mindegyik saját animációval. Hősünknek nyolc világon kell keresztülverekednie és varázslonia, csak ezután találkozhat a főellenséggel, akinek elpusztításával végre béke köszönhet a világra.





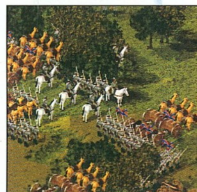

Azt, hogy a játék mennyire képes a Diablo nimbuszát megtépázni, arra még várnunk kell egy kicsit.

TECHNOMAGE
SUNFLOWERS
RPG
MEGJELENÉSI IDŐ: 1999. ELEJE

North vs. South

Veterán játékosok emlékezhetnek a hasonló című Amigás/C64-es játékra, amely az amerikai polgárháború eseményeit dolgozta fel, erősen humoros formában. Az Interactive Magic játékában a téma ugyanaz maradt, a kivitelezés azonban nem: a készítők a Great Battles-sorozat jól bevált engine-jét használják fel a programhoz. Craig Taylor, a játék producere a következőket mondta erről: *„Úgy éreztük, hogy a Great Battles engine-je nem rossz kiindulópont egy olyan körökre osztott stratégiai játékhoz, amely hatszögletű játéktéren játszódik, és rengeteg sereg van a harctéren. Bár egy kicsit hiányozni fognak a folyón lefelé úszó döglött elefántok...* " A játékban a polgárháború tíz csatája (Gettysburg, Antietam, a két Bull Run, The Wilderness, Cedar Creek, Five Forks, Brandy Station, Gaines' Mill és Cedar Mountain) szerepel, ezek mindkét oldalról játszhatók, sőt lesz hadjáratopció is, ahol az ütközeteket egymás után vívhatjuk meg. A csatákat felülnézetből irányíthatjuk, ez – természetesen – hasonlítani fog a Great Battles-sorozat játékaihoz, de az előzetes képek alapján azoknál szebben néz ki. Minden egyes hexamező oldala 300 méter, az egységeknek pedig három típusuk van: gyalogság, lovasság és tüzérség. *„Tetszik, ahogy a játék tartalma és kinézete közelít egymáshoz. Az amerikai polgárháború az egyik kedvenc történelmi időszakom és mióta a Gettysburg táblás játék 5. kiadását elkészítettem, semmit sem csináltam ebből a korból"* – mondta Taylor.

NORTH VS. SOUTH
INTERACTIVE MAGIC
HAGYOMÁNYOS STRATÉGIA
MEGJELENÉSI IDŐ: 1998 VÉGE

...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN ÉRKEZETT...LAPZÁRTA UTÁN

- A tervezés fázisában még Tartan Army névre hallgató, középkorban játszódó, az angol-skót konfliktusról szóló stratégiai programot a kiadó hosszas tárgyalások után átneveze Mel Gibson's Braveheartnak.
- Néhány hónappal ezelőtt a Blizzardot otthagyta pár munkatársuk, akik a Warcrafton és a Starcrafton is dolgoztak. Az azóta eltelt időt nem töltötték tétlenül, összeálltak néhány emberrel az Unreal készítői közül, és saját fejlesztőcsoportot alapítottak Fugutive Studios néven, sőt, megállapodtak a GT-vel, a jelenleg még név nélkül álló, '99 végén megjelenő 3D akciójátékuk forgalmazásáról.
- Továbbra is az Unreal engine a legnépszerűbb a fejlesztők körében. Három új játékot jelentettek be a közelmúltban, amely ezt a motort fogja használni. A Yosemite Navy Sealse, amely egy körökre osztott stratégia (!) lesz, a Psygnosis féle Hired Guns, és a TNN Outdoors Pro Hunter a Dreamforge-tól, ami nem más, mint egy Unreal engine-es Deer Hunter.
- Mark Rein (nem tévesztendő össze a Dark Reignnel), az Epic Megagames-től bejelentette, hogy az Unreal 2-t a Legend Entertainment fogja elkészíteni.
- Lesz a Resident Evil 2-nek is PC változata, a várható megjelenés 1999. február.
- Két hollywoodi veterán segít a Fallout 2 munkálataiban: Paul Menicini, aki a Babylon 5 és a Mortal Kombat, valamint David Farmer, aki az Armageddon és a Con Air elkészítésében vett részt.
- 1999. végén készül el a White Wolf szerepjátékának, a Werewolfnak a számítógépes adaptációja. Az Unreal engine-jét használó programot a Dreamforge Entertainment fejleszti.
- AD&D játékosoknak nem kell szomorkodniuk, mert a Baldur's Gate után jön a Torment, ami a Planescape világán játszódó RPG lesz.
- Készül egy Unreal mission pack is Steele Dawn néven.

ebben a hónapban...

Megindult hát végre az idei karácsonyi játékpiac mindent elsöprő hulláma: óriási mennyiségben és hihetetlen tempóval érkeznek a jobbnál jobb játékok. Szinte minden játékkategóriában olyan nevek tülekednek a Hónap játéka címért, amelyek hallatán az egyszeri játékost elönti az eufória, esetleg csendes áhítattal ad hálát a fejlesztőknek, hogy hajlandók voltak végre befejezni...

Ilyen régóta várt csoda a Populous: The Beginning, amely új értelmet ad a real-time stratégia kifejezésnek, vagy a War of the Worlds, ami esélyes a Battlezone mellett az idei év legnagyobb stílusteremtője címre. Persze vannak olyan kiadók is, akik nem várakoztatják meg ennyire a játékosokat, az EA Sports például óramű-pontossággal adta ki az NHL Hockey idei verzióját, ami újra csak magasabbra tette a mércét a sportjátékok területén; vagy a Sierra Caesar 3-ja, ami a Settlers harmadik részének jelenthet már előre komoly konkurenciát. Szimulátor- és akciótéren is komoly trónkövetelőink akadtak ebben a hónapban a Colin McRae Rally, a European Air War, és a Shogo személyében.

Jövő hónapban valószínűleg még magasabbra csap majd a karácsonyi láz, hogy aztán olyan nevekkel tetőzzön, mint a Grim Fandango, a Tomb Raider 3, a Baldur's Gate és a Carmageddon 2...

Populous: The Beginning 28
Lode Runner 2 34
O.D.T. 36
Shogo: Mobile Armor Divisio 38
Quake 2: Ground Zero 40
The 101st Airborne in Normandy 42
War of the Worlds 44
Caesar 3 48
Israeli Air Force 50
European Air War 52
Colin McRae Rally 56
NHL 99 58
Premier Manager 98 61
3D Ultra Mini Golf 62
Chessmaster 6000 63
Warbirds 63



BEST OF ZED '98

A tavalyi évhez hasonlóan idén is meghirdetjük nagy „'98 legjobb játékai"-szavazásunkat. A következő kategóriákban vagyunk kíváncsiak a véleményetekre (zárójelben a tavalyi szavazás dobogós helyezettjei):

A legjobb akciójáték *(Tomb Raider 2 / Quake 2 / Jedi Knight)*
A legjobb kalandjáték *(Monkey Island 3 / Lands of Lore 2 / Blade Runner)*
A legjobb stratégiai játék *(Total Annihilation / Age of Empires / Incubation)*
A legjobb szimulátor *(X-Wing vs. Tie Fighter / F22 ADF / F1 Racing)*
A legeredetibb játék *(Carmageddon / Dungeon Keeper / Grand Theft Auto)*
1998 legjobb játéka *(Quake 2 / Tomb Raider 2 / Carmageddon)*

Szavazataitokat az idén megjelent (azaz a ZED 98/2-3 illetve ezek utáni számaiban bemutatott) játékokra adhatjátok le. A „szokásos" kategóriákon kívül még egy kérdésre szeretnénk választ kapni tőletek:

Mi minden idők tíz legjobb PC-s játéka?

A szavazataikat beküldők között – a tavalyihoz hasonlóan – most is értékes ajándékokat fogunk kisorsolni. Címünk: 1518 Budapest Pf: 27 illetve pczed@zed.hu.

0-50 *Nem valószínű, hogy valaha is 50 százaléknál kevesebbet fogunk adni egy játékra. Egyrészt manapság annyi játék jelenik meg, hogy a gyengébben sikerültek egyszerűen nem férnek be az oldalszámba. Másrészt 1998-at írunk, és a szórakoztató szoftverek eljutottak egy olyan szintre, ahol már nem jelennek meg „rossz" játékok. Lehet egy játék kicsit félresikerült, esetleg unalmas vagy nem túl szép, de annyira gyenge nem, hogy 50 alatti pontszámot kapjon. Ha mégis, az meg sem érdemli, hogy írjunk róla.*

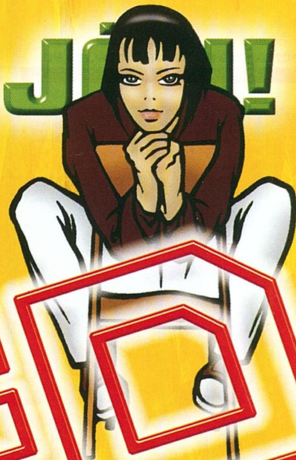
50-60 *Az ilyen játékok igazán kiemelkednek a tömegből – csak sajnos negatív értelemben. Ha már nagyítóval kell keresgélni egy játékban a nekünk kicsit is tetsző elemeket, akkor értékelünk így. Szerencsére elég ritkán találkozunk ilyen alkotásokkal.*

60-70 *Az e százalék alatti játékok általában azok, amelyeket az ember már huszonötször látott (és ebből húsz jobb volt...). Semmi újdonság, sem tartalmilag, sem a kivitelezésben, legjobban úgy jellemezhetnénk, hogy „csak fanatikusoknak".*

70-80 *Ezek a játékok a „nagy átlag". Korrekt, jó kis játékok, csak éppen a maguk kategóriájában vannak náluk sokkal jobbak is.*

80-90 *Ez már sokat jelent! Jelenthet egy, bár semmi igazi újdonságot nem mutató, de nagyon profin elkészített klónt; vagy egy igazán szuper játékot, amit apró, idegesítő hibák rontanak el.*

90 FELETT *A csúcs, a slágerek, a legendák, amelyekről néhány év múlva úgy fogunk beszélni, mint a „nagy öregek" A ZED eddigi fennállása óta 96 volt a legmagasabb érték, amit egy játékra adtunk...*



FÓKUSZBAN









Normandia, Sztálingrád, el-Alamein.

Megannyi híressé vált helységnév. Közös jellemzőjük, hogy az emberiség leghatalmasabb konfliktusának fordulópontjai következtek be földjükön.

Ám ismertségüket nem kizárólagosan a történelemkönyveknek köszönhetik; a múlt eseményeit – immár másfél évtizede – számítógépes stratégiai programok is igyekeznek felidézni...



II. világháborús stratégiai játékok



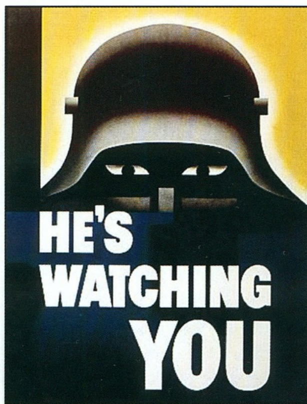
1939–45: hat év a pokolban

1939. szeptember 1-jén a hajnali órákban megindult a hitleri Németország elsöprő támadása a lelkes, ám gyengén felfegyverzett lengyel erőkkel szemben. Ezzel a pillanattal kinyílt Pandora szelencéje, és – mindössze egyetlen nap különbséggel – több mint hat esztendeig nem is lehetett bezárni. A fasizmus kiteljesedését, illetve felszámolását célzó gigantikus konfliktus során csaknem ötvenmillió ember pusztult el. Csak a szovjet hadsereg tizenegy és fél millió katonát vesztett a küzdelemben! A háború egyik legszomorúbb statisztikája a polgári lakosság veszteségeinek aránya a katonai áldozatokhoz viszonyítva. Ez a szám sajnos jócskán meghaladta minden addig lezajlott összeütközés hasonló mutatóját...

A világégés kiterjedt az összes kontinensre, óceánra, és háborúba sodorta a Föld népességének tetemes hányadát. Madagaszkár szigetétől a Jeges-tenger északi pereméig tombolt a harc. A hihetetlen kiterjedésre jellemző példa a német tengeralattjárók, a félelmetes U-Boot-flotta „vadászterülete", ami a Mexikói-öböl legbelső részeitől egészen az Indiai-óceán keleti határáig nyúlt el. Senki sem csodálkozhat a számtalan történészen, politikuson, akik újra és újra megpróbálkoznak a második világháború eseményeinek elemzésével, értelmezésével. A lehetőségek, a „Mi lett volna, ha...?" kezdetű kérdések komoly érdeklődésre tartanak számot. Elkerülhető lett volna a háború? A németek képesek lettek volna Angliát elfoglalni egy esetleges invázióval? Mi történt volna, ha Hitler sikeres merénylet áldozata lesz? Ezek a kérdések ismételten visszaköszönnek irodalmi művekben, filmek kockáin is. Ezekre általánosságban jellemző a történelmi kimenetel hű ábrázolása és a kérdések feleslegességének bemutatása. Nem egy történet foglalkozik például a Führer elleni merényletekkel, többségük azonban arra a meglepő következtetésre jut, hogy Hitler, a maga intuitív ötleteivel, inkább hasznára vált a szövetségeseknek, így nekik nem állt érdekükben a félreállítása. Azonban készült már film (nálunk a Harmadik birodalom címen futott), ami a világháborút megnyerő Németországban játszódik, ahol egy Gestapo-tiszt fényt derít az eltitkolt holocaustra.

A legideálisabb terep a találgatásra és az alternatív utak végigjárására mindössze a nyolcvanas évektől áll az amatőr érdeklődők rendelkezésére. Ez a segédeszköz nem más, mint a számítógép! A stratégiai játékok piacra kerülésével megnyílt előttünk az út – kedvünkre alakíthatjuk sorsdöntő ütközetek kimenetelét, de akár a teljes konfliktus végkimenetelét is. Úgy gondoltuk, elég idő telt már el a kezdetektől, hogy érdemes legyen felidézni a legnagyobb háborúval foglalkozó stratégiák múltját, és előrevetíteni fejlődésük lehetséges irányvonalait!





















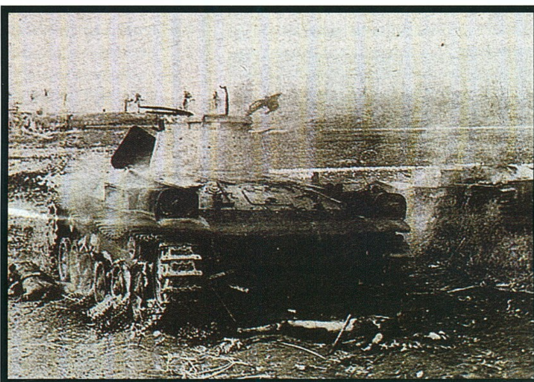




Arnhemtől a Páncélos Tábornokig

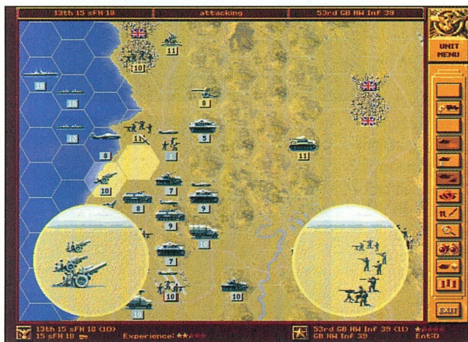
Igazán komoly stratégiai programokról, melyek már relatíve széles körhöz jutottak el, csak a '80-as évek közepétől beszélhetünk. Ekkor hódított – az időközben lovaggá ütött – Sir Sinclair találmánya, a Spectrum névre keresztelt ősszámítógép. A kezdetleges technika ellenére már ebben az időszakban is születtek összetett, jól átgondolt játékmenettel rendelkező alkotások. Ezek közül magasan kiemelkedtek Robert T. Smith művei. Talán még ismerősen hangzik az Arnhem (1986), a Desert Rats (1987), esetleg a Vulcan (1988) név... Eme játékokra jellemző volt a körökre osztott hadviselés, a csata legfontosabb elemeinek beépítése a programba, gondolok itt olyan tényezőkre, mint az utánpótlás és a fáradtság, illetve közös tulajdonságuk volt a nagyon szegényes grafikai megjelenítés. A programozó mentségére hozhatók fel a kor kezdetleges számítástechnikai vívmányai, és az a tény, hogy a témával ilyen magas szinten foglalkozó játékok a mai napig nem tudtak jelentős áttörést hozni. Való igaz, kicsit problematikus százezer katona, sok ezer üteg, repülő, harci jármű élethű megjelenítése mondjuk egy két centi átmérőjű hexán! Ugyanakkor már erre a platformra megjelent egy stratégiát, logikát és némi ügyességet is igénylő program. A játék a The Great Escape (1986) nevet kapta; feladatunk „mindössze" annyiból állt, hogy sikeresen megszökjünk egy német hadifogolytáborból.

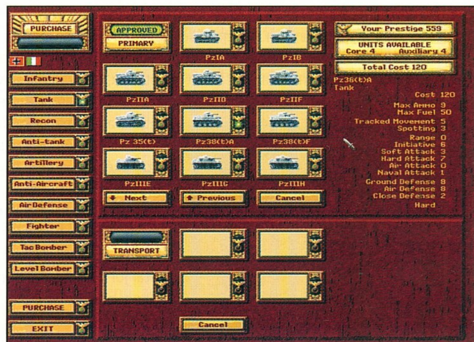
A Spectrumok bukásával párhuzamosan zajlott a C64-es forradalom. Az új bajnok más lehetőségeket, így eltérő programokat is képes volt a nagyérdemű elé tárni. Az akkoriban idehaza még igencsak ismeretlen Strategic Simulations Inc. egy, a világháborút teljes egészében felölelő programot dobott a piacra, a Storm Across Europe-ot (1989). A játéktér nagysága miatt itt a legfelsőbb vezetői pozíciókat kellett ellátnunk, és teljhatalmú döntéseket hoznunk egész hadseregek felállításáról, mozgatásáról, a kutatás fő céljairól, és természetesen a megvalósítandó globális stratégiáról. A SAE-ba szinte minden fontos faktor beépítésre került, egyetlen komoly hiányossága a nagyon korlátozott képességű gépi ellenfél volt. Ezt követően sorra jelentek meg az SSI és más cégek produkciói, említhető a Panzer Grenadier (1990) vagy a Panzer Battles (1991), amelyek egyre pontosabb, aprólékosabb képet igyekeztek nyújtani a gondolkodni óhajtó koponyák számára. A behatárolt számítógépes teljesítmény miatt a grafikai megvalósítás továbbra is bosszantóan elmaradt a programok más részeitől.



Ekkor lépett színre a sokak által játékgépnek titulált Amiga 500-as, és megkezdte rövid, ám annál sikeresebb uralmát a személyi számítógépek világában. Grafika tekintetében messze fölülmúlta az öreg C64-est, és ez az új platformra íródott játékok stílusát is meghatározta. Amigán mostoha sorsa jutottak a stratégiai programok, és néhány gyenge próbálkozást kivéve, az ügyességi, illetve kalandjátékok hódítottak. Kiemelendőnek mindössze két programot tarthatunk, ezek közül az egyik nem is kifejezetten stratégiai: az Escape from Colditz (1991), mely alapjában a spektrumos Great Escape reinkarnációja. A történet kísértetiesen hasonló, a megvalósításon pedig látszanak az eltelt évek. A MicroProse szolgáltatta Amigán a másik etalont a Csendes-óceánon lezajlott tengeri ütközetek szimulálásával. A Task Force 1942 (1993) minden bizonnyal sokakban hagyott maradandó emlékeket.

Végül elérkeztünk a PC-k világába, ahol a fejlődésnek hála, már egészen kiemelkedő programok láttak napvilágot jó néhány évvel ezelőtt is. 1992 környékén indult útjára a V for Victory sorozat az Atomic Games gondozásában. A játékok a háború nevezetes és kevéssé ismert színhelyeit elevenítették fel, s már fellelhető volt az igyekezet, miszerint megpróbálnak a játékosok vállára egyre kevesebb, kizárólag elsődleges fontosságú feladatot helyezni. A sorozat jóvoltából járhattunk Normandiában, Velikie Luki havas városában vagy az Ardennek sűrűjében. Az igazán komoly áttörésre azonban 1994 végéig várni kellett, ekkor jelent meg ugyanis minden idők egyik legsikeresebb stratégiai programja, az SSI által piacra dobott Panzer General. Ez az egyetlen játék forradalmasította a műfajt, és megteremtette a lehetőséget, hogy széles játékos réteg töltse estéit a hexákkal telerótt térképek előtt. Az elkövetkező két oldalon a PG után eltelt időszak legérdekesebb játékaiból villantunk fel néhányat.





The Big Three

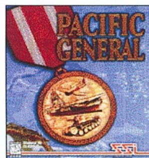


Az 1995-ben napvilágot látott Big Three kiadója a meglehetősen ismeretlen Softkey cég. Programjuk az egész európai és észak-afrikai hadszínteret magában foglalja. Játszhatunk bármelyik oldallal és variálható fiktív lehetőségekkel. Így megtehetjük, hogy német–orosz koalíciót alkotva törjünk a brit, amerikai, francia, spanyol, török összeállításban pályára lépő ellenfelünkre. Mindezt természetesen körökre osztva, szigorú, társasjátékokat idéző szabályok szerint vihetjük véghez.

A Big Three-ben számolnunk kell az olasz hadsereg hadászati (im)potenciáljával, Rommel katonai géniuszával és az orosz tél kíméletlenségével is. A számítógép irányította ellenfél elég egyszerű stratégiát használ, ám amennyiben ismerőseink közül sikerül valakit elkapnunk és a monitor elé ültetnünk, garantált a többórás öldöklő küzdelem.

Pacific General

Az első generációs Panzer-sorozat csendes-óceáni tagja volt a legtöbb karakterisztikus vonással felvértezve (leszámítva persze a Fantasy Generalt, ami nem tartozik mostani összefoglalónk témájához), ezért emelendő ki külön is a Pacific General. A legendás első rész engine-jére épülő program már jelentős fejlesztéseket tartalmazott. Javították a grafikán, különleges alakulatok kerültek az arzenálba, és behatóbban modellezték a tengeri összecsapásokat. Utóbbi elkerülhetetlen volt a hadszíntérre való tekintettel, ám olyan ínyencségeket is felfedezhettünk, mint a csatahajók kritikus sérülései. Mindezek ellenére a Pacific General nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket; 1997-ben ennyi adalék már édeskevés volt a sikerhez.



Steel Panthers

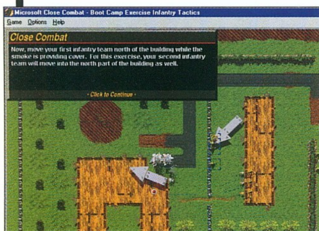
A Panzer General berobbanása után egy évvel érkezett hazánkba az első acélpárduc-különítmény. Ha nem venném figyelembe, hogy ugyanaz az SSI adta ki, mint a PG-t, azt is mondhatnám: „Minden bizonnyal a nagy elődtől akarta elvenni az első helyet a program kiadója.” Így viszont be kell érni azzal, hogy a nagy múltú csapat ismét egy kiváló játékkal lepte meg híveit. A program koncepciója viszont több árnyalattal eltért a PG-től. Itt a hangsúly a realizmuson és a részletességen volt: minden egyes járművet külön irányíthattunk, és elképzelhető volt az is, hogy tankunk lánctalpa és géppuskája tönkremenjen, míg az ágyúval továbbra is tüzelhettünk. Sajnos ezt az élethűséget nem adták ingyen, a grafikai kivitelezés messze elmaradt a takarosabb rokonnal szemben, így az SP képtelen volt tömeges rajongótábort maga köré gyűjteni.

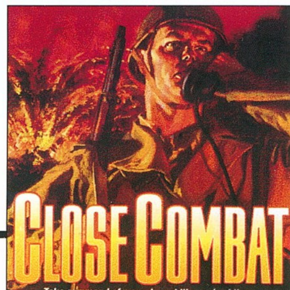


Close Combat



A Microsoft nem éppen játékprogramjaitól vált a világ egyik leghatalmasabb vállalatává, ám meg kell hagyni, Close Combat-sorozatukról elismerően szólt szinte mindenki, akinek szerencséje volt megtekinteni. A harc, a Steel Panthershez hasonlóan a legalacsonyabb hadműveleti szinten bonyolódik. Ez azt jelenti, hogy néhány szakasz, egy-két géppuska és – amennyiben nagyon szerencsések vagyunk – néhány jármű tartozik irányításunk alá. Velük kell az ellenséget módszeresen kifüstölni a városokból, folyópartról, erdőségből... A forradalmi újítás ott következik, hogy mindezt valós időben kell végrehajtani. Egyszerre halljuk és látjuk, amint páncélgránátos szakaszunk behatol egy romos templomba, míg néhány száz méterrel arrébb hernyótalpasunk erős géppuskatűzbe ütközik, amit hevesen próbál likvidálni egy harmadik oldalról érkező mesterlövész. Mellesleg említem meg, az első rész helyszíne az immár sokunk által jól ismert Omaha part, ahol egy bizonyos Spielberg-film is kezdődik...





Panzer General 2

A Pacific General fanyar fogadtatása mindenképpen rá kellett ébressze az SSI-t, hogy elő kell rukkolni végre az igazi folytatással. Nem is váratott magára sokáig a program, tavaly december körül felbrummogtak a második generációs páncélosok. A grafikát teljesen szokatlan módon, valódi fényképek alapján készítették el a rajzolók, akik az eredeti kópiákat kihúzva, kiretusálva játszható formába öntötték a fotókat. Az living battlefield rendszer több dicsérő szót kapott, mint elmarasztaló kritikát, így alapvetően sikeres lépésnek tekinthető. Szerencsés dolog volt speciális ké-



pességekkel felruházni a keményen küzdő egységeket is. Ez garancia arra, hogy elitalakulataink pillanatok alatt személyes kincsünkké váljanak. Talán egyetlen hibát lehet felhozni a programmal kapcsolatban: a kulcsfontosságú földrajzi helyeken, városokban lezajlott ütközetek hiányát. A csaták inkább a mellékes, kiegészítő hadszíntereken történt eseményeket dolgozzák fel, lévén kicsit furcsa lett volna, ha az első részből unalomig ismert Varsó–Moszkva útvonalat kell ismételten, pusztán szebb térképen lejátszanunk.



Soldiers at War



Egy ragyogó példa arra, milyen kimeríthetetlenül gazdag az ember fantáziája, és hogy a kiagyalt ötletek többsége könnyedén átültethető a több mint ötven éve lezárult háborúra. Így van ez a Mindscape/SSI összeállítású csapat Soldiers at War nevezetű programjával, hiszen adott egy régi, de remek ötlet (a Laser





Squad-koncepció), és lezajlott a második világháború. Ebből a frigyből rossz nem születhet – gondolhatná az ember. Az említett két tényező valóban már-már sikerpályára predesztinálja a játékot, de az elvárásokkal ellentétben a patinás cég ezúttal nem volt képes feledhetetlent alkotni. A kapkodás, a minél hamarabbi megjelenés kierőszakolása ezúttal (is) megbosszulta magát...

East Front

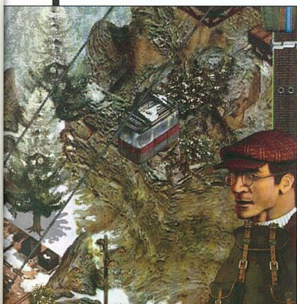
A keleti fronton '41-től a háború végéig sokkal nagyobb tétekben zajlott a konfliktus, mint bárhol máshol.



A felvonultatott seregek, a veszteségek mind-mind kimagaslóak a többi hadszíntérhez képest. Talán ezért is tart ilyen hatalmas érdeklődésre számot ez a régió. A Talonsoft új sorozatának első tagja a Szovjetunióban történt eseményeket dolgozta fel. Tanultak a Steel Panthers-sorozat hibáiból, és az East Frontban már gyönyörű 3D-s terep fogadta a stratégákat. Szerencsére a grafikai finomságok és a leegyszerűsített kezelés sem vont maga után primitív játékmenetet. A kiadótól megszokott reális modellezést itt is felfedezhetjük. Fájdalom, de gyermekbetegségei mellett (amelyekből egy jól irányzott patch segítségével azért kigyógyítható volt) is maradt egy tartós negatívuma a programnak, a hadjáratok hosszúsága és kidolgozatlansága. A keleti front parancsnokainak nem adatott meg az élmény, hogy Moszkva kapuit döngethessék...

Commandos

Az Eidos kommandósai már a nyár terméséből kerültek ki. Itt teljesen más nézőpontból vehetjük szemügyre fókuszunk témáját. Egy rejtőzködő elitalakulat fél tucat figurájának bőrébe bújva kell megkeserítenünk Hitler katonáinak egyhangú életét. Ha valamelyik játékra illik a valós idejű stratégia meghatározás, azt mindenképpen úgy hívják: Commandos. Aprólékosan megtervezett lépések sorozatát kell a lehető legnagyobb precizitással végrehajtanunk, ha nem szeretnénk valamelyik német fogolytáborban megvárni a békekötést. A remek hangulatot és különleges ötletet talán csak a pályák hossza és – főként a vége felé közeledve – nehézsége jelenti, aminek következtében nem sok emberrel találkozhatunk, aki végigjátszotta az egyébként kitűnő játékot.



Jelen s jövő urai

A címből nem nehéz kitalálni, hogy a következő két oldalon a jelen nagyágyúival és a közeljövő sikervárományosaival fogunk foglalkozni. Megnézzük, mit lehet majd a karácsonyfa alá tenni, és mely programok esetében kell megvárni az új esztendőt.

The 101th Airborne in Normandy

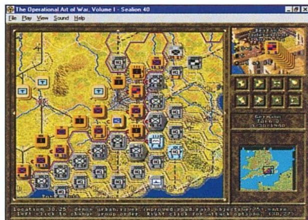
Nagy örömömre szolgál közölni a hírt, miszerint a játék megjelent – részletes ismertetését néhány oldallal arrébb találjátok a ZED-ben.

Most mindössze felvázoljuk az ígéreteket, várakozásokat a programmal kapcsolatban (hogy ezekből mennyi valósult meg, arról mindenki tájékozódhat az ismertetőből). A 101. ejtőernyős hadosztály aktuálisabb, mint bármikor, hiszen egy bizonyos Ryan közlegény is a kötelék tagja volt. A programban a szétszóródott csoport tagjait kell ütőképes alakulattá formálni. Mindezt a jól ismert, de évek óta hanyagolt Laser Squad stílusában. A készítők olyan különlegességeket ígérnek, mint a félszáznál is több sérülési változat, sebesült társaink ellátása és kivonása a tűzvonalból, valamint rengeteg választható, egyedi tulajdonságokkal bíró karakter.



The Operational Art of War Volume I–II

A szeptemberi számban már szó esett erről a nagyszerű szerkesztőprogramról. A TOAW új etalont képvisel kategóriájában, mivel ebben az esetben nemcsak mellékesen lett a hadjáratokhoz, csatákhoz „dobva" egy szerkesztő rész is, hanem a program teljes egészében ez utóbbira összpontosít. A felülnézeti hexás kivitel mellett játszhatók az ütközetek 3D-s madártávlatból is, de valamirevaló kombinálásra csak a hagyományos térkép ad lehetőséget. A sajtóban rendkívül pozitív visszhangra talált szerkesztő első része „mindössze" az 1939–55 közötti időszak hadászati eseményeit tudja modellezni, de a modernebb konfliktusok kipróbálására sem kell már sokat várnunk, a második részt jövő februárra ígéri a cég.



Battle of Britain

A Talonsoft játékában a tervezett német invázíót előkészítendő angliai légi csatát kell megvívnunk. Ezt feldolgozták már tucatnyi szimulátor segítségével, ám most egy parancsnoki asztal mögül kell levezényelnünk az eseményeket. Ránk hárul a felelősség a célpontok és az ezekre fordított erők meghatározásában is. Bombázókötelékeink számára vadászfedezetet kell elrendelnünk, a RAF kemény ellenállására számítva. Várható megjelenés 1999 eleje.



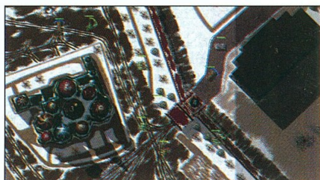
West Front

A Talonsoft másik, nemrég beindított sorozatát sem akarja sokáig árván hagyni, gőzerővel készül a nyugati oldal összecsapásait feldolgozó West Front! Ugyanazzal a szerkesztővel kiadni egy másik, hasonló játékot, általában nem vall igényes munkára, de remélhetőleg ebben az esetben nem erről lesz szó. Az ígéretek szerint több mint ötszáz (!) új felszerelés és egység kap helyet, félszáz történelmi küldetés mellett nyolc különböző hadjáratot kezdhetünk el. Ami viszont ezeknél a számoknál is többet mond: immár lesznek előre gyártott küldetésekből álló kampányok is, kiküszöbölve ezzel az East Front egyetlen komolyabb hiányosságát. Említésre méltó még a lehetőség, miszerint maximálisan 16 résztvevős internetes csaták lejátszására is módunk nyílik.



Close Combat 3





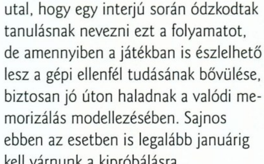
Erre a programra is várnunk kell '99-ig, mert minden ígérgetés ellenére a kiadás dátuma a következő esztendőre csúszott át. Pedig nem akármilyen játék lesz a Close Combat harmadik epizódja! Az oly felkapott orosz front ismét feltárul előttünk. A Sztálingrádért folytatott kegyetlen küzdelmet ezúttal valóban úgy kell lefolytatnunk, ahogy az a valóságban is történt. Házról házra, emeletről emeletre és szobáról szobára kell megküzdenünk minden négyzetcentiméterért, valós időben. Nincs szünet, nincs pihenő és nincs kegyelem a fáradó kezeknek! Katonáink viselkedése figyelembe veszi a tűzharc alatt előforduló pszichológiai behatásokat is. Embereink sűrű tűz alatt elvesztik a fejüket, pánikba esnek és – ellentétben minden katonai doktrínával – hanyatt-homlok menekülnek a nyílt terepen át... Előfordulhat, hogy a túl sok stressz pozitívan befolyásolja a bátorságot és őrületbe csap át, ilyenkor vérszomjas katonáink vadállatként rontanak az ellenségre, hogy azok vérét ontsák. A hasonló helyzetek elkerülésére adnak módot a parancsnokok, akik jelenlétükkel és példamutatásukkal (ideális esetben) gátat szabnak az érzelmek parttalan háborgásának. A háború négy teljes évét kell leszolgálnunk mint alacsony szintű parancsnok, kiharcolt érdemeinket pedig „elkölthetjük" előléptetésre, de a parancsnokságunk alatt szolgáló alakulatok fejlesztésére is. Eljuthatunk a Vörös térig is, vagy a történelmi lefolyást követve utolsó emberünkig védhetjük a rommá lőtt Berlin utcáit. Katonáink önálló névvel és statisztikákkal rendelkeznek, akármelyikük elvesztését személyes kudarcként könyveljük el, éppúgy, mint egy igazi katona esetében. A kihagyhatatlan szerkesztőnek hála, minden ötletgyáros megszerkesztheti kedvenc filmje jeleneteit, gondolok itt például a Sztálingrád című remek német alkotás kíméletlen összecsapásaira.

Road to Moscow

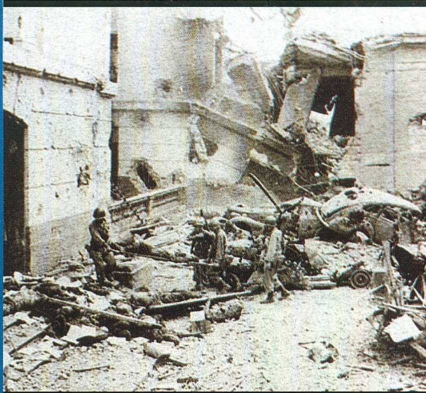
A menetelés Moszkva irányába már több nagy történelmi személyiség életében hozott kellemetlen fordulópontot, ám kizárt, hogy az Interactive Magic a kudarc céljával lépett volna az orosz főváros felé vezető rögös és nagyon hosszú útra. Úgy tűnik, mindent megtesznek, hogy nekik javukra váljon az, ami eddig mindenki más számára kudarccal végződött. Erőfeszítéseik legjobb bizonyítéka a teljességgel új koncepció, amelyet meghonosítani kívánnak a stratégiai játékok között. Valós időben zajlanak az események valós térképek felett! Ez azt jelenti, hogy nincsenek hexák, négyzetek, körök, mozgáspontok, nincs semmi, csak az alakulatokat jelölő sziluettek és a pontos térképek. (Jóllehet, ez utóbbival valószínűleg még maguk az oroszok sem rendelkeztek annak idején, de ennyi idealizálást engedjünk meg a programozóknak.) Nem lesz más teendőnk, mint kiadni a parancsokat és várni a fejleményeket. Minden egyéb tényezőt (a mozgás sebességének meghatározása, utánpótlási vonalak felmérése stb.) a program végez el helyettünk, így néhány percnyi gyakorlás után bárki képes lesz kezelni a játékot. Aki ezek után legyint, és azt gondolja, ez egy kisgyerekeknek való program lesz, minden bizonnyal téved, hiszen a sakk is egyszerű lépésekből áll, mégis több tonnányi irodalommal rendelkezik... Még egy adalék a kétkedők számára: a számítógép el fogja lesni taktikai húzásainkat, ezért adott esetben szembe kell majd találkoznunk önnön briliáns bekerítő manővereinkkel! A készítők szerénységére utal, hogy egy interjú során ódzkodtak tanulásnak nevezni ezt a folyamatot, de amennyiben a játékban is észlelhető lesz a gépi ellenfél tudásának bővülése, biztosan jó úton haladnak a valódi memorizálás modellezésében. Sajnos ebben az esetben is legalább januárig kell várnunk a kipróbálásra...













A táblázatban a megemlített PC-s programokat soroltuk fel. A színhely a játékban meghatározó földrajzi térséget jelöli, a kisebb kitérőket külön nem tüntettük fel (például a Panzer General esetében az USA-t). Lépték címszónál a programban irányítható alakulatok körülbelüli nagyságát adtuk meg. A három értékelési rovatnál figyelembe vettük a kiadás dátumát és a műfaj sajátosságait is, azaz a grafikát kevésbé szigorúan, míg az összetettséget picit kritikusabban vizsgáltuk, mint ahogy egy általános játék esetében szokásunk. A nehézség meghatározása az alapbeállítások mellett értendő.

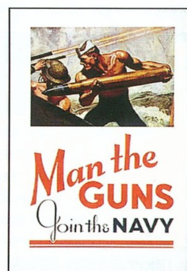
Név	Kiadó cég	Kiadás dátuma	Színhely	Lépték	Összetettség	Grafika	Nehézség
V for Victory-sorozat	Atomic Games	1992–1994	Különböző csaták Európában	ezred/hadosztály	nagyon összetett	átlagos	nagyon nehéz
Panzer General	SSI	1994	Európai hadszíntér	hadosztály/hadtest	összetett	nagyon jó	átlagos
The Big Three	Softkey	1995	Európai hadszíntér	hadseregcsoport	összetett	átlagos	átlagos
Steel Panthers	SSI	1995	Európai hadszíntér	szakasz/zászlóalj	nagyon összetett	átlagos	nehéz
Close Combat	Microsoft	1996	Nyugati front	szakasz	átlagos	kiemelkedő	nehéz
Pacific General	SSI	1997	Csendes-óceáni hadszíntér	hadosztály	összetett	jó	átlagos
Panzer General 2	SSI	1997	Európai hadszíntér	hadosztály/hadtest	összetett	kiemelkedő	nehéz
Soldiers at War	SSI	1998	Nyugati és mediterrán front	szakasz	átlagos	jó	nehéz
East Front	Talonsoft	1998	Keleti front	zászlóalj/hadosztály	nagyon összetett	nagyon jó	nehéz
Commandos	Eidos	1998	Nyugati és Mediterrán front	szakasz	átlagos	kiemelkedő	nagyon nehéz
101th Airborne	Empire	1998	Normandia	szakasz	összetett	jó	nagyon nehéz















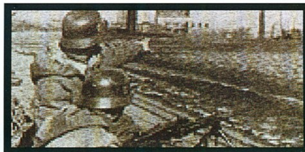
A világtörténelem és a földművelő ember hajszálának különös kapcsolata

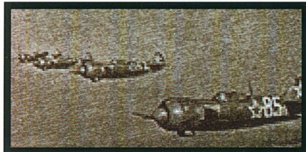
Félelmetes belegondolni, hogy mindannyiunk élete, sorsa gyökeresen máshogy alakult volna (netán el sem kezdődik), ha a második világháború során néhány apró dolog másképpen történik, mint ahogy valójában lezajlott.

A legnagyobb és „legtörékenyebb" pontja a konfliktusnak az angliai légtérért folyó küzdelemben következett be. A helyzet kezdett egyre rosszabbá válni az angolok számára, gyáraikat, reptereiket folyamatosan támadta a Luftwaffe, és már-már a teljes összeomlás szélén álltak, amikor egy német kötelék a rossz időjárásnak köszönhetően téves célpontra dobta le bombaterhét. A tévedés a németek számára végzetes láncreakciót indított el, ugyanis stratégiai fontosságú céljuk helyett Londonra hullott a pusztító csapás. Churchill erre elrendelte Berlin megtorló bombázását, majd ezen felháborodva Hitler elrendelte London és más angol nagyvárosok módszeres bombázását. A városi lakosság szenvedései árán azonban lélegzethez jutott a Royal Air Force, és veszteségei pótlása után megálljt parancsolt a Harmadik Birodalomnak.

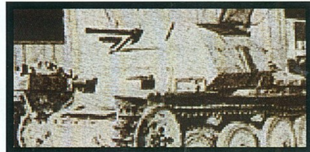
A másik említésre méltó történet már-már komikusan hangzik. A franciaországi partraszállás bekövetkezése elkönyvelt tény volt a németek számára is, így Hitler a legjobb embereit bízta meg a védelem megszervezésével. Az Atlanti fal munkálatai Erwin Rommelre, a „Sivatagi Róka" hárultak, míg a háború másik kiemelkedő stratégája, Gerd von Rundstedt kapta a nyugati erők legfelsőbb parancsnoki tisztét. Ők ketten különböző elképzelés szerint kívánták megakadályozni az inváziót. Rommel a part mentén akarta elszórni a páncélosokat, míg kollégája központi tartalékot akart képezni, ami egy azonnali, koncentrált ellentámadást indítana a támadott szektor irányába. Hitler – mint annyiszor a háború alatt – ismét saját feje után ment, és a páncéloserők nagy részét a közvetlen parancsnoksága alá vonta. Valószínűleg ennek a rendhagyó húzásnak a következménye lett a sikeres partraszállás. A nevezetes D-nap hajnalán ugyanis éppen aludt a Führer, és közvetlen beosztottjai (hibásan elterelő hadműveletnek vélve a normandiai támadást) nem merték felébreszteni (!!!), hogy adja ki az ellentámadási parancsot. A néhány órás késlekedést később már képtelenek voltak behozni a Párducok...

Mi történt volna, ha nem felhős az ég azon a kritikus napon? Hogyan alakul a normandiai csata, ha azonnal bevetik a tankokat? A választ senki sem tudja, de érdemes rajta elgondolkozni, hogy olykor milyen kevés választja el a győzelmet a vereségtől, nemcsak a háborúban, de az élet majdhogynem összes területén.









A magunk mögött hagyott oldalakon megpróbáltunk valósághű képet adni a második világháborút feldolgozó stratégiai játékok világáról, azok fejlődéséről. Láthattuk, hány cég próbált ötleteivel, elgondolásaival többet, mást nyújtani vetélytársainál. Sok dolgot még a mostani technikával sem képesek elérni a programozók. A mesterséges intelligencia ezeknél a játékoknál elengedhetetlen fontosságú kérdés, így ameddig nem tudják az emberi agy gondolkodását modellezni a szoftvercégek, mindig lesz hová továbblépni.

A háború furcsa, kiszámíthatatlan voltát ecsetelő cikk szintén egy hiányosságát fedi fel a játékprogramoknak, hiszen ezek egyelőre képtelenek ilyen emberi vagy egyéb furcsaságokat, apróságokat a játék szerves részévé tenni. A számítástechnika töretlen fejlődését figyelembe véve azonban nincs már messze az az idő, amikor minden ilyen problémát maga mögött hagy az emberi tudás, és maximális élethűséggel ábrázolja a háború borzalmait.

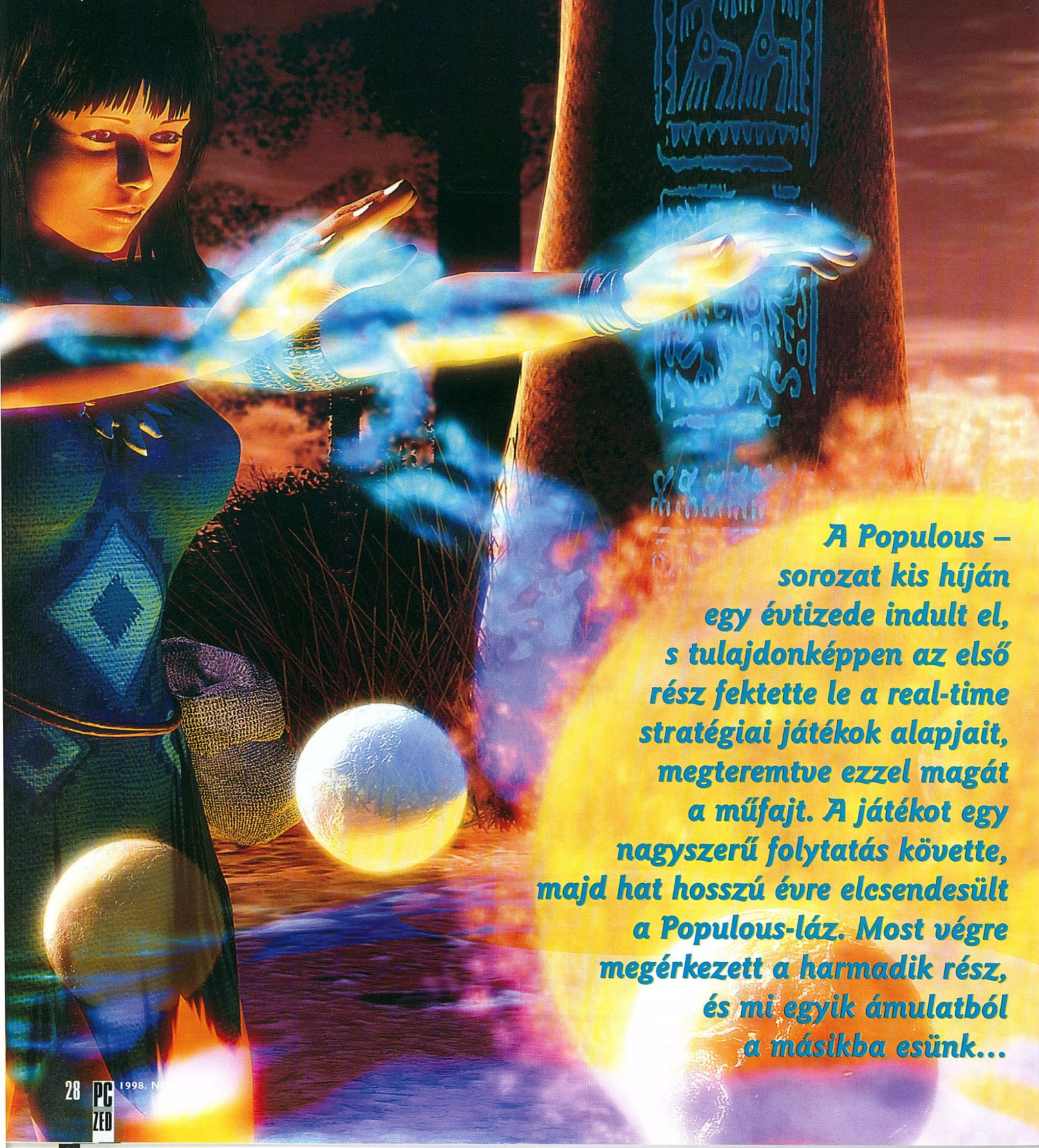
Hogy ez mennyire üdvözítő dolog, ennek eldöntését az olvasóra bízzuk, de szeretnénk, hogy aki csak teheti, idézze fel azokat a képsorokat a Ryan közlegény megmentése című filmből, amikor kinyílik a katonákat szállító hajó eleje...



Populous: The Beginning

Egy kisebb isten gyermekei

▼ Electronic Arts

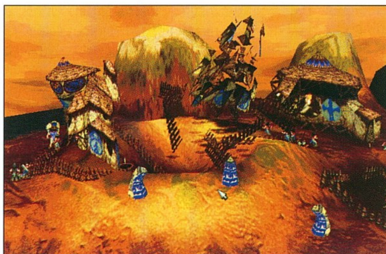


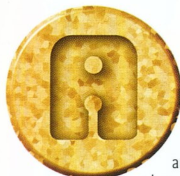
A Populous – sorozat kis híján egy évtizede indult el, s tulajdonképpen az első rész fektette le a real-time stratégiai játékok alapjait, megteremtve ezzel magát a műfajt. A játékot egy nagyszerű folytatás követte, majd hat hosszú évre elcsendesült a Populous-láz. Most végre megérkezett a harmadik rész, és mi egyik ámulatból a másikba esünk...









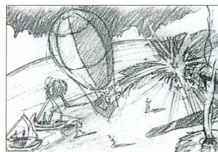


Bullfrog azon fehér hollónak számító játékfejlesztők egyike, amelynek termékeiben még soha nem kellett csalódnunk. Igaz, nem is ontják magukból a játékokat, de amit elkészítenek, abból egészen biztosan siker lesz, gondoljunk csak a Syndicatere vagy a Dungeon Kepperre. Az Electronic Arts égisze alatt hajózó Bullfrog majdnem egy évvel ezelőttre ígérte következő munkájának, a Populous harmadik részének befejezését, azonban több határidő-változást követően mégis inkább 1998 novemberére tolódott a premier. A várakozásba beleőszült stratégák most végre megcsodálhatják a Beginninget, amely új fejezetet nyit a real-time stratégiák történelmében.

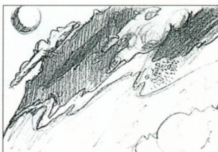
Aki játszott már az előző részek valamelyikével, az tudja, hogy az eddigi Populousok az úgynevezett „istenszimulátorok" kategóriájába tartoztak. Az elnevezés abból adódott, hogy ezekben a játékokban egy istent személyesíthettünk meg, s híveink létszámát növelve juthattunk isteni energiához (manához), amelyből aztán különféle varázslatokat végrehajtva mészárolhattuk le az ellenséges isten imádóit. A Beginning azonban szakított az eddigi hagyományokkal, de emellett megtartotta a nagy elődök legjobb tulajdonságait.

Már a kerettörténet is eltér az előző részek sztorijától: Míg a Populous 1-2-ben egy isten dolgos napjaiba nyerhettünk bepillantást (az első részben ez az isten anonim volt, míg a másodikban az Olümposz egyik lakójának szerepében tetszelegve írthattuk ki a görög mitológia panteonját), addig a folytatásban már nem mindenható hatalomként szállunk szembe az ellenféllel, hanem egy sámán bőrébe bújva próbáljuk meg móresre tanítani a többi halandót. A nagy változás okát remekül megmagyarázza a kerettörténet. Eszerint kronológiailag jóval a Populous I előtt járunk, ténykedéseink helyszíne pedig egy huszonöt bolygóból álló világegyetem. Ennek a világnak az egyik bolygóján látjuk meg – először – a napvilágot egy kis bennszülött törzs lányaként, ahol aztán felnőtté cseperedve bennünket választanak sámánná. Sámánként pedig mi más is lehetne a célunk, mint törzsünk „menedzselése", a többi törzs megsemmisítése mágikus hatalmunk segítségével, és „mellesleg" az istenné válás. A Beginningben tehát tulajdonképpen azt követhetjük szemmel, hogy hogyan vált mindenhatóvá a Populous I istene (innen az alcím: Kezdetek). Ehhez viszont a sámánnal és törzsével – a különböző bolygókon reinkarnálódva – végig kell verekednünk magunkat mind a huszonöt pályán, s múlt időbe kell tennünk az istenségre pályázó többi sámánt és követőiket.

A nagy konfliktus során az egyes küldetésekben leggyakrabban az ellenfél eliminálása lesz a cél, de néhány misszióban konkrét feladatokat fogunk kapni (például egy varázslat megszerzése), amelyek teljesítésével juthatunk tovább. A pályák elején mindig a sámánunkkal és hat munkással kezdünk, s ezzel a csapattal kell majd a semmiből (vagy egy-két kunyhóból) ütőképes bázist felépíteni – az előző részekkel szemben tehát az építkezést is a játékos irányítja. Az egységek közül a munkás a legáltalánosabb és leggyakoribb (körülbelül a Warcraft peonjának felel meg): dolgos kezeivel ő segédkezik kis falunk urbanizálásában, kőművesked ik, fát vág. Ezenkívül a munkások elengedhetetlenül szükségesek a többi egység gyártásához is, hiszen minden egy-





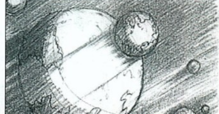




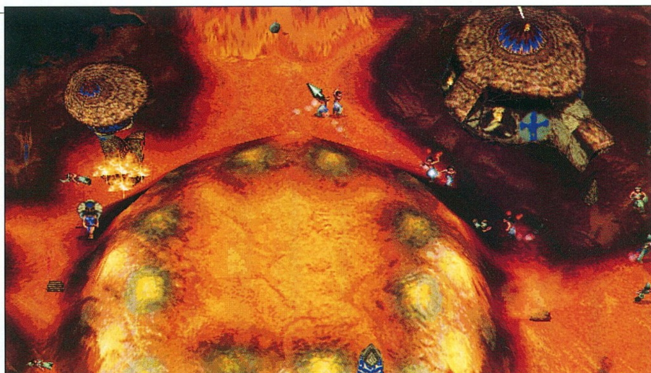












ség tulajdonképpen egy-egy megfelelően átképzett munkásnak felel meg. Így például harcost úgy állíthatunk elő, ha egy munkást kiképzünk az előzőleg erre a célra épített barakkban, míg prédikátort a templomban trenírozhatunk, és így tovább. A munkásoknak továbbá van egy nagyon szimpatikus tulajdonságuk is: képesek szaporodni. A fajfenntartás ősi ösztönének diszkrét kis kunyhókban tesznek eleget, aminek eredményeképpen egy idő után újabb munkás jelenik meg a játéktérben. Érdemes még megemlíteni az egységek közül a prédikátort, aki nagyon hasznos figura, ugyanis képes arra, hogy saját oldalunkra állítson ellenséges egységeket. Ha elég közel ér a másik oldal egy csapatához, elkezd nagy pátosszal felolvasni egy könyvből, aminek hatására a másik fél egységei (jó esetben) megtérnek, és átállnak a mi oldalunkra munkásként. Az egységek létszámának növekedésével emelkedik sámánunk manája is, amit elhasználva tudunk majd varázslatokat sütögetni az ellenfélre (a legtöbb manát a munkások termelik, mégpedig akkor, amikor dolgoznak, vagy a kunyhókban utódok létrehozásán fáradoznak). Értelemszerűen embereink halálával sámánunk is veszít erejéből. A mágikus tudást nem kapja ingyen az emberfia, meg kell szenvednie érte. A varázslatokat hatalmas, kőfej alakú szobrokban találhatjuk meg, ami előtt imádkozva lehet hozzájutni az áhított tekercshez – természetesen az esetek túlnyomó részében ellenséges csapatok őrzik a kőfejeket. A legtöbb varázslat már ismerős lehet az előző részekből, de az újak is teljesen egyértelműek. Így például a Tornado egy magas, forgó légtölcsért gerjeszt, ami magával visz, amit csak ér, a Volcano egy kisebb földrengés közepette kinöveszt a földből egy vulkánt, ami aztán kitör, a Lightning egy precízen irányzott villámcsapással sújt halálra egy kisebb csapatot (érdemes az ellenséges sámánra használni), és így tovább. Ha már van néhány varázslat a tarsolyunkban, és összegyűlt egy nagyobb csapat harcosunk, nekiállhatunk lépésről lépésre legyalulni az ellent a bolygóról. Körülbelül így néz ki tehát egy tipikus játék: létszámnövelés, mana-, varázslatgyűjtés, kiképzés, lerohanás. Mint látjuk, roppant egyszerű az elv, és a játékelemek száma sem bonyolítja túl a rendszert: mindössze hatféle egységgel, tíz különböző épülettel és 17 varázslattal találkozhatunk. Mégis, az egyszerűség ellenére maga a játékmenet olyan fantasztikusan jól eltalált és kiegyensúlyozott lett, amilyennel manapság ritkán találkozik az ember.























A játék technikai része is nagyon kellemesre sikerült. Az már-már természetes, hogy beépítették a játékba a csapatkijelölési opciót és az összeláncolható parancsok lehetőségét (a maximális parancsszám nyolc), a kezelőfelületen történő eligazodást segítő interaktív help-rendszer, az irányítás elsajátítását megkönnyítő tutorial és az F1 billentyűvel előcsalogatható terjedelmes enciklopédia viszont mindenképpen példaértékű. Az engine-ről dicshimnuszokat lehetne zengeni, tökéletes az egész: ilyen könnyen kezelhető teljes 3D-s terepet, ilyen bravúros megoldásokat eddig még egyetlen stratégiai játékban sem láthattunk! Szerencsére a mesterséges intelligenciát is kellő körültekintéssel fejlesztették a Bullfrognál. Az ellenfél egységei is dolgoznak, járőröznek, felderítenek, szaporodnak, fejlődnek, és ugyanolyan piszkos módszerekkel próbálják meghódítani a bolygót, akárcsak mi. Azt pedig már az első néhány pálya után észre lehet venni, hogy a küldetések előrehaladtával egyre okosabb ellenfeleket kapunk. Röviden: tömör gyönyör a Beginninggel eltöltött idő, akár egyedül játszunk, akár multiplayerben (maximum három játékos).

A program legnagyobb erénye azonban még mindig nem hangzott el, nevezetesen az a bizonyos nagybetűs Hangulat. A mesteri kivitelezés olyan atmoszférát ad a játéknak, hogy a Quakeeken és Starcrafton edződött játékosok is a szívükhöz kapnak. A grafika egyszerűen félelmetes, 800x600-as felbontásban nagyszerűen érvényesülnek a D3D támogatás effektjei. Egységeink lábnyomokat hagynak a talajon, a szigeteket körülvevő víz hullámzik, az égen felhők vonulnak, a varázslatok a legelképesztőbb fény- és hangjelenségeket produkálják, csata után pedig a leölt katonák lelke felszáll az égbe. Ha még ez sem lenne elég, négy-öt pályánként egy-egy színvonalas mozijelenet (általában a sámán látomásai) viszi tovább a történetet. Az audió kivitelezés is a tökéletesség határát súrolja: 3D-s hangrendszer, nagyszerű hangok és zajok, valamint ezoterikus aláfestő zene teszi teljessé az összképet. Nyugodtan kijelenthetjük: minden idők egyik leghangulatosabb játékával állunk szemben.

A Populous: The Beginning egy igazi mesterremek, amit vétek kihagyni. Ötletes, gyönyörű, hibái gyakorlatilag nincsenek. Olyan program, amire még sokáig fog emlékezni minden játékos. Aki egy kicsit is kedveli a stratégiákat, azonnal bele fog szeretni, de minden bizonnyal sok kaland- és akció-rajongót is a monitorhoz fog szegezni. A Bullfrog ismét megmutatta a többi fejlesztői csoportnak, hogy mitől döglik a légy...

Tereptárgyak

A játéktérben találhatunk jó néhány olyan objektumot, amelyek segítségünkre lehetnek hódító hadjáratunk során.

Fa (Tree): Minden bolygón utunkba fog akadni néhány fa, esetleg kisebb erdő. Ezekből nyerhetjük ki munkásainkkal az építkezésekhez szükséges gerendákat és deszkákat. Ha egy erdőben kivágunk belőlük néhányat, a kivágott fák lassan visszanőnek, viszont ha az egész erdőt kiirtjuk, ott többet semmi nem fog teremni. Éppen ezért ésszel kezeljük az erdőket!

Víz (Water): A játék egész világán találkoznak kisebb-nagyobb tengerekkel. Mivel embereinket senki nem tanította meg úszni, ezeket kerüljük el messzire, ellenkező esetben jó napjuk lesz a cápáknak...

Kőfej (Stone Head): Ezek a misztikus szobrok egy ősi nép hátrahagyott mementói. Ha a sámánnal és néhány követővel kifosztjuk ezeket, épületet vagy varázslatokat kapunk. (Ezek a javak sajnos egyszer használatosak, tehát ha elsütjük a varázslatokat, nem termelődnek újra a manából)

Reinkarnációs szentély (Reincarnation Site): Elpusztíthatatlan szentély, amely a követőinkből nyert manát tárolja. Ezenkívül van még egy nagyon értékes funkciója: amint sámánunk meghal, itt reinkarnálódik, ha van követőnk. A játékot tehát csak követőink halálával veszíthetjük el. A pályák elején sámánunk automatikusan kreál egy ilyen épületet.

Totemoszlop (Totem Pole): A Kőfejhez hasonlatos egyszer használatos zarándokhely, amely a legkülönbözőbb effekteket képes generálni, például egy híddal összeköt két szigetet. Néha viszont csak egy varázslatot ad.

A Tudás Barlangja (Vault of Knowledge): Az ellenfél tudását raktározó zarándokhely, amely előtt térdre borulva megkapjuk az ellenfél egy varázslatát vagy épületét. Mindig ellenséges katonák társaságában bukkanunk rá.



VÉLEMÉNY

Annak idején a Populous 2-nél volt egy olyan érzésem, hogy újramelegített levessel van dolgom. Elvégre a második rész gyakorlatilag csak a kivitelezésében és a számokban (több varázslat, több pálya) különbözött az eredetiség koronázatlan királyaként számon tartott elődtől. Amikor aztán hallottam, hogy jön a folytatás, rögtön az előző rész rossz tapasztalatának előítéletével fogadtam a hírt. Aztán megjelent a Beginning, s aggályaim rögtön szertefoszlottak: a Bullfrog ismét bizonyított.
Miután egy teljes éjszakán keresztül nyúztam a játékot, azzal a gondolattal álltam fel a székből, hogy ez eddig az idei játéktermés legjobbja, de talán a valaha készített legjobb játék címére is pályázhatna. Ennyire jól eltalált hangulatot és játékegyensúlyt véleményem szerint még egyetlen program sem tudott felmutatni. A kulcsín és az engine lenyűgöző, a küldetések és a pályák ötletesek, és a varázslatok eszméletlenül feldobják a játékot. Majd kiestem a székből a nevetéstől, amikor első Tornado varázslatom elsütése után a móka kedvéért bemasíroztam csapatommal a forgószél közepébe. A tornádó felkapta embereimet, majd egy ellenséges kunyhót is megröptetett, ezután néhány ellenfelet is beszippantott, végül a tengerre átvándorolva felszívott egy kis vizet, s szétszórta a felkapott jószágokat a szélrózsa minden irányába. Fantasztikus volt mindezt a valaha készített legszebb 3D-s effektek mellett látni, és közben a valaha játékhoz komponált legatmoszférikusabb trackeket hallgatni!
A program megvalósítása tehát maga a tökély. Hiányosságot csupán egy helyen érzek: túl kevésnek tartom a pályák számát. Megértem, hogy ilyen kivitelezés mellett nem lehetett tartani az előző részek több ezer küldetését, de a huszonötöt én személy szerint keveslem. Ettől eltekintve azonban (stílszerűen) térdre borulok a Populous: The Beginning előtt. Ez az, amit én játéknak nevezek.

Stöki

MÁSIK VÉLEMÉNY

A The Beginninggel való találkozásom során az extázis különböző fázisain mentem keresztül. A szó szoros értelmében leesett az állam a bevezető mozi, az animációk és a grafika láttán. Zseniális megoldás, ahogy egy egész bolygót forgathatunk, bármikor rákozelítve a megfelelő részekre. A sámán varázslataikor megjelenő 3D effektek is magukért beszélnek – olyan érzésünk van, mintha isteni hatalmunkban tényleg jól „odaszólnánk" az ellenséges népnek.
Embereink mormogása, szövegelése, elszánt ordításai is nagyon jók – a kedvencem, amikor a prédikátor kiáll a puszta közepére és vad kántálásba kezd, az ellenfél pedig nem tud ellenállni: lekuporodik, hogy meghallgassa az Isteni Szó hírnökét.
A játékmenet körülbelül olyan, mintha rövid összefoglalót kapnánk a Bullfrog eddigi játékaiból: az eredeti Populousoktól kezdve a Powermongeren, a Syndicate-en és a Magic Carpeten keresztül a Dungeon Keeperig szinte mindegyik játékból felismerhetünk motívumokat – ugyanakkor rengeteg új ötlettel is találkozhatunk. Így nosztalgikus hangulatunk is lehet, amellett hogy ezerszer eredetibb a játék, mint a mostanában megjelenő klónok tömkelege.
Az utóbbi időben nagyon elkényeztettek bennünket a stratégiai játékok készítői: lehettünk vérszomjas földönkívüliek (Starcraft), megalomán diktátorok (People's General), sőt, még a római császár szerepében is tetszeleghettünk (Caesar 3), ám az igazi mégiscsak Istenné válni!

Bad Sector

POPULOUS 1-2-3 – A KÜLÖNBSÉGEK

A Populous szerinti időszámítás első évtizede lassan lejár, hasznos lehet tehát számot vetni az eddigi részekkel a számok és adatok tükrében:

	Populous	Populous 2	Populous: The Beginning
Megjelenés éve	1989	1992	1998
Grafika	EGA	VGA	SVGA
Felbontás	320x200	320x200	512x384 – 1024x768
Színmélység	4 bit (16 szín)	8 bit (256 szín)	16 bit (65000 szín)
Hang	PC Speaker	SoundBlaster, Adlib és Covox	A legtöbb hangkártyát támogató 3D hangrendszer
Pályák száma	999	több ezer	25
Multiplayer	2 játékos	2 játékos	3 játékos
Engine	3D	3D	szabadon forgatható 3D
Varázslatok száma	8	30	17

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 Mb RAM 250 Mb HDD
3D-támogatás: Direct 3D
Multiplayer: 3 játékos
Dokumentáció: kb. 60 oldal
Extrák: Játszható demó a CD-n
Kiadó: Electronic Arts
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS: 96

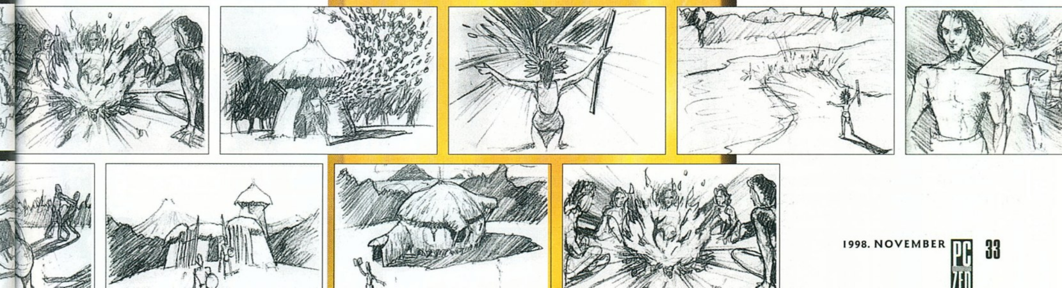
A Populous sikersztori

A nyolcvanas évek végén még teljesen más volt a számítógépes játékok piacának arculata, mint ma. Abban az időben az Amiga és a C64 uralta a terepet, míg a mellőzött Plus4-ek és a már elavult ZX Spectrumok gazdái csak irigykedhettek az olyan csodákra, mint a Rocket Ranger, a Neuromancer vagy a Last Ninja. Egy aprócska cég, bizonyos Bullfrog azonban nem volt hajlandó fejet hajtani az akciójátékok trendje előtt, és megpróbált valami eredetit alkotni. Ebből a próbálkozásból született meg az első realtime stratégiai játék, a Populous, amely először Amigán, majd PC-n döbbentette le a közönséget. A Populous messze meghaladta korát, és feladta a leckét a későbbi stratégiai játékoknak. 3D megjelenítést alkalmazott (melyet addig csak néhány szimulátorban lehetett látni), és két gép összekötésével képes volt multiplayer játékra is. Ehhez az ugrásszerű játéktechnikai fejlődéshez nagyszerű grafika, zene és hangulat társult, melyet 999 (!!!) pályán lehetett élvezni. A játék célja ugyan nem volt túlbonyolítva (egy isten bőrébe bújva kellett minél több hívet gyűjteni, s a hívek után kapott varázslatpontokból varázsolva kiirtani az ellenséges isten híveit), viszont a gépi ellenfél intelligenciája kimagasló volt, és minden tekintetben élvezetes játékot biztosított. Egyszóval: a Populous szinte tökéletes volt, nem is csoda, hogy rengeteg díjat és elismerést kapott, többek közt „Az évtized legjobb játéka" kitüntetést. Később Promised Lands néven megjelent hozzá egy kiegészítő lemez, amely nemcsak új pályákat tartalmazott, de az addigi középkorin kívül három új környezetet is: vadnyugatit, sci-fit és számítógépest (ez utóbbiban a legkisebb épület egy Z80, a legnagyobb pedig egy Amiga volt...).

A nagysikerű klasszikus folytatása 1992-ben jelent meg, s jóllehet, messze jobb volt az akkori klónoknál, már korántsem adta ugyanazt az érzést, mint a Populous. A grafika ugyan szebb lett, és a görög mitológia segítségével megpróbálták egységes arculatot adni a programnak, maga a játékmenet kissé unalmas volt. Már nem 999 volt a pályák száma, hanem több ezer, a küldetések célja azonban mindig ugyanaz maradt. Ez monotonná tette a játékot, s hiába volt a programban jó néhány plusz varázslat és sok apró ötlet, a Populous 2 nem volt mérföldkő, csupán egy jól sikerült folytatás.

A harmadik részre hat évet kellett várni, de nagyon megérte. A Bullfrog a sorozat legjobb, legszebb darabjával rukkolt elő, amely hamar mindenki kedvencévé fog válni, s egyértelműen a karácsonyi szoftverpiac egyik legnagyobb sikere lesz.





Lode Runner 2

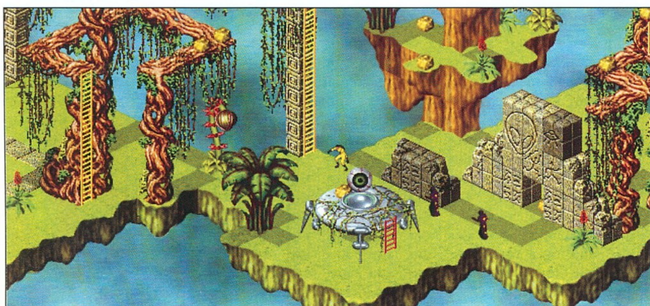
▼ GT Interactive

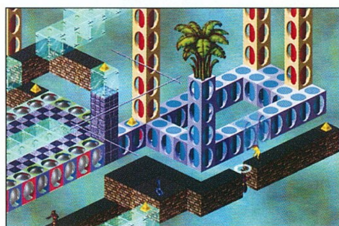
Kevés játék tudhat a háta mögött több, mint egy évtizednyi hátteret; a Lode Runner 2 ebből a szempontból szinte egyedülállónak számít. Doug Smith 15 éve alkotta meg a Lode Runnert, amit a Broderbund világszerte három millió példányban adott el. Másfél évtized ugyan elmúlt, de a lényeg ugyanaz maradt a folytatásban is: fuss, áss, zuhanj, mássz és éld túl!



a a Lode Runnert be kellene sorolni valamely játékkategóriába, azt lehetne mondani: logikai platformjáték. Platform arról az oldalról nézve, hogy egy kis figurával kell különböző pályákon mászkálnunk és felfedeznünk, logikai pedig azért, mert a program gondolkodásra sarkallja a játékost, mindezzel együtt még gyors döntési képességet is elvár. Azért nagyszerű a dolog, mert a játékban nem lehet megölni az ellenfeleket, tőrbe kell csalnunk őket! Ellenfélből ugyan nincs sok, de fejtörőkből, csapdákból annál inkább. Van könnyebb, nehezebb, de egy közös bennük: mindegyiküknek van legalább egy megoldása, amire rá kell jönnünk.

Feladatunk a következő: össze kell gyűjtenünk az összes aranyat, hogy továbbjuthassunk a következő pályára. Ez egyszerűen hangzik, de némely érmet olyannyira gonoszan helyeztek el, hogy beleőszülünk, mire fel tudjuk szedni. A játéktér téglatest alakú egységekből épül fel, melyeket izometrikus nézetből láthatunk. A kockák között kötelek, illetve létrák segítségével tudunk közlekedni, mindig csak egységnyit haladva (ez azt jelenti, hogy egy lyukat például nem ugorhatunk át). Egy nagyon fontos dolgot már most jegyezzünk meg: leesni tudunk, de felfelé mászni már nem! Igaz, hogy leesni csak a sarkokról lehet (ez a szabály létfontosságú a fejtörők megoldásánál). Esésnél egy sárga jel mutatja, hova fogunk érkezni, ha ez egy kicsiny halálfejet jelképez, inkább ne hulljunk alá... Nagyon fontos tevékenységünk az ásás, amikor az egy egységnyivel előrébb lévő kocka eltűnik előlünk. A lyukba be tudunk esni, be lehet tárgyakat ejteni, sőt, az ellenfeleket, azaz a szerzeteseket is így lehet átmenetileg csapdába ejteni. Vigyázzunk azonban, mert egy kiásott kocka néhány másodperc múlva újra megjelenik, és ha éppen annak helyén toporzékolunk, végünk. Nem olyan egyszerű dolog 3-4 emeletet leásni, ha jobban belegondolunk, mivel ahhoz, hogy ásni tudjunk, minimum két kockányi hely szükségeltetik: egy, amin állunk, és egy, amit ásunk. Ellenfeleinkből háromféle van: a kék kámzsások vakok, és csak akkor ölnek meg, ha hozzájuk érünk. Őket a legkönnyebb elejteni: ássunk ki egy kockát az útvonalukban. A rózsaszín kámzsások csak akkor kezdenek el követni, ha három kockán belül kerültünk hozzájuk, de még őket is könnyű kicselezni, viszont a fekete szerzetesek már akkor üldöznek, amikor légvonalban egy szinten vagyunk velük!

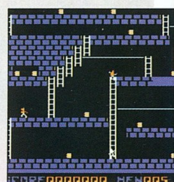




A pályákon persze van még ezernyi más dolog is: kapcsolók, amelyek kockákat tüntetnek el, hatféle bomba, egyéb tárgyak, melyeket biztos hogy a megfelelő helyeken használnunk kell a továbbjutás szent érdekében. A játékban öt különböző stílusú epizód található, melyek közül akármelyiken kezdhetünk. Akik még soha nem láttak Lode Runnert, azoknak javallott végigszaladni a tutorial pályákon, ahol könnyen megtanulhatjuk a szabályokat és a tárgyak használatát, majd válasszuk ki a Jungle World névre hallgató epizódot, amely a legkönnyebb pályarendszert takarja. Nagyon hamar rá lehet érezni a játék ízére, és valamilyen úton-módon pszichikailag hat a játékosra, akinek előbb-utóbb ennyire fog csökkenni a szókincse: „Ha törik, ha szakad, ezt a pályát akkor is befejezem... Na még ezt is... Meg ezt is... ".

IWO

Egy kis Lode Runner történelem



1983 – Doug Smith, a washingtoni egyetem másodéves hallgatója megalkotja a Lode Runnert.

1983 vége – A Brodebund szoftvercég felkarolja az ötletet és segít Smithnek kiadni a játékot.

1993 – Doug már egy másik cégnél dolgozik, ez a Presage. Egy szép napon felötlik a gondolat, hogy kissé felújítva újra ki kellene adni a játékot.

1994 – A Presage a Sierrával karöltve megteszi, amit Doug '93-ban kigondolt. Napvilágot lát az új Lode Runner.

1998 – A GT Interactive-nál felbukkan a bűvös szó: folytatás. Az eredmény a Lode Runner 2!

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P90 • 16 MB RAM 20 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2-4 játékos
Dokumentáció: 20 oldal
Extrák: –

Kiadó: GT Interactive
Grafika: közepes
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS

80

O.D.T.

▼ Psygnosis



z már most világosan látszik, hogy a Tomb Raider 3-nak idén karácsonykor nem lesz olyan könnyű dolga, mint tavaly a második résznek volt. Az idei utolsó negyedév ugyanis tucatjával ígéri a TR-klónokat, míg '97-ben Lara kisasszonynak gyakorlatilag egy árva Dreams to Reality volt csak méltó ellenfele. Az idei év végi klóndömpingnek máris megjelent egy előfutára, az ODT. Mint a legtöbb TR-utánérzés készítői, az ODT fejlesztői is törekedtek arra, hogy játékuk tartalmazzon olyan eredeti elemeket, melyeket más klónok még nem alkalmaztak. Ezúttal azonban nem valami különleges technikai újítással örvendeztették meg a játékosokat, hanem egy remekül kidolgozott kerettörténettel, amely olyan világban játszódik, amilyenhez foghatót számítógép még nem hordott a hátán.

Ez a világ egy, a Földtől függetlenül megálmodott valóság, ahol az emberek és egyéb fajok a mágia és a technika érdekes elegyében élnek. A varázslat és a misztikum hozzátartozik a mindennapos élethez, ugyanakkor harcban a legtöbben mégis lőfegyvereket alkalmaznak. A legfejlettebb repülő eszköz a világon a léghajó, ugyanakkor puszta mágiával is képesek repülni a beavatottak. Ebben a furcsa világban kezdődik kalandunk, mégpedig egy léghajón, ahol a kapitányi posztot látjuk el. Éppen felfedezetlen terület felett járunk hajónkkal, amikor egy mágikus vihar miatt kénytelenek vagyunk leszállni, egyenesen egy ismeretlen civilizáció (vagy inkább egy őrült szekta?) városába. Leszállás után nem sokkal (néhány lépést követően) börtönbe is kerülünk, és innentől kezdve nem lesz unalmas az életünk: mutáns, torz kreatúrák támadnak ránk unos-untalan. A túléléshez és a hazatéréshez vezető út hosszú lesz és fordulatokkal teli, a történet végkifejlete pedig nem várt meglepetést tartogat. Egyszóval: az ODT-nek nagyon jól ki lett találva a kerettörténete és a játékkörnyezete!

Az engine már nem villoghat hasonló erényekkel, mert bizony nem lett a legtökéletesebb. A kameraállásokat a készítők gyakran rossz helyekre tették, és hamar szembeta-

VÉLEMÉNY

Jó kerettörténet, egy ötletesen kigondolt világ, közepes kivitelezés és csapnivaló játékmenet – számomra ennyit jelent az ODT. Pedig lehetett volna a programból akár nagy sztár is, ha a fejlesztők ránéznek a naptárra, és észbe kapnak, hogy lassan már 1999-et írunk... Mert hiába nagyszerű a sztori, ha egyszer a karakterem elakad a padlóban; ha nem látom az emberemet, mert valami gaz éppen takarja, és a karakteremmel együtt mozog; ha a mágusom lába eltűnik a fal poligonjaiban...

Három dolgon kellett volna sokat változtatni az ODT-ben: A grafikai kivitelezésen (igencsak szögletesen lettek megrajzolva az ellenfelek), az engine-en (nőjjük már végre ki az immáron kétéves Tomb Raider gyerekbetegségeit!) és a pályákon (a legtöbb pálya fantáziátlan és unalmas – nyoma sincs a Tomb Raider 2 finom megoldásainak). A komoly hiányosságok mellett eltörpülnek az olyan apróságok, mint az akadozó irányítás, vagy a kizárólag derékszög-alapú pályák (merthogy ilyenből is akad bőven).

A helyzet azért annyira nem rossz, mint amennyire itt siránkozom, mert végül is az ODT klónnak egész jó. Néhol kifejezetten izgalmas, néhol pedig roppant jól néz ki. Egy-két szörnye pedig annyira jól fest, hogy amikor először láttam meg őket, rögtön egy másik Psygnosis-játék, a Shadow of the Beast lényei jutottak az eszembe (emlékszik rá még valaki?). Aki megszokja a játék nehézkes irányítását és elmerül a kerettörténet furcsa, érdekes világában, az essen neki, sokáig nem is fogja tudni abbahagyni a játékot vele. Én mindenesetre inkább megvárom Lara Croft újabb hajmeresztő kalandjait, de azért egy kicsit sajnálom is ezt a Psygnosis-terméket. Sokkal nagyobb név lehetett volna belőle.

Stöki









MÁSIK VÉLEMÉNY

Gyakorló szerepjátékos lévén találkoztam már néhányszor az AD&D Spelljammer világával (még számítógépes játék formájában is), és őszintén szólva ez a világ annak idején nagyon megfogott. Most valami hasonlót éreztem az ODT kerettörténetének megtekintésekor is, hiszen a játék világa tulajdonképpen nem más, mint a Spelljammer kissé sötétebb hangulatú változata. Egyszóval, a sztori és a környezet azonnal belopták magukat a szívembe, amikor azonban játék közben láttam az ODT-t, lelkesedésem kissé lelohadt. A nem igazán tökéletes engine és a szögletes grafika elriasztottak a programtól. Ettől függetlenül, kis idő elteltével el tudtam vonatkoztatni a kivitelezés technikai tökéletlenségétől, és remekül el tudtam szórakozni a játékkal. Ha a hangulat és a játékélmény a Te számodra is fontosabb, mint a Voodoo-izzasztó effektek, szánd rá az ODT-re azt a negyedórát, amíg túlteszed magad a kivitelezésen, és egy nagyon jó kis játékot kapsz cserébe.

Hancu

lálhatjuk magunkat azzal a helyzettel, hogy nem látjuk az emberünket, mert valami eltakarja előlünk. A figurák mozgását és animációját viszont szépen leprogramozták, akárcsak a gépi ellenfelek mesterséges intelligenciáját. Ellenfeleink igyekeznek velünk együtt fordulni, és ha nem vigyázunk, könnyen előfordulhat, hogy egyszer csak az oldalunkba vagy a hátunkba kerül valaki.

Karaktert a léghajó legénységéből választhatunk (mágust, harcost, térképészt és technikai zsenit egyaránt), majd nyolc hatalmas szinten (szintenként szintén nyolc apróbb szektor) bizonyíthatjuk be, hogy ki az úr a gáton. A sok apró pálya azonban nem tett jót a változatosságnak: a pályaszerkesztő urak/hölgyek sokszor alkalmazták ugyanazokat a kliséket (nagy magasságokban ugrálás, szűk folyosók, melyekben nehezen lehet fordulni, hosszas kapcsolókeresgélés stb.),



ezért bizony a játék hosszú távon egyhangúnak tűnhet.

A kivitelezés részét tisztességesen megírták a programnak. Sok és változatos textúra, 1024x768-as felbontás és a 3D kártya jó kihasználása jellemzik a programot. Gond esetleg a poligonok alacsony számával lehet: bizony az ellenfelek és a tereptárgyak túlságosan is szögletesre sikeredtek. A nyomasztó zenei aláfestés hangulatos, de kissé monoton: a változatosság hiánya itt is érződik.

Eddigi benyomásaink alapján nyugodtan ki lehet jelenteni: Az ODT – bár nem lesz méltó ellenfele a Tomb Raider 3-nak és az Indiana Jonesnak – egy korrekt, jó kis játék. Kisebb-nagyobb hibái miatt csak a stílus szerelmeseinek ajánljuk, ők viszont bátran próbálják ki!

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 MB RAM 250 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: CD booklet, 40 oldal
Extrák: 7 CD, 7 órányi video

ÉRTÉKELÉS

Kiadó: Electronic Arts
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

81

Shogo:
Mobile Armor Division

▼ Monolith

A Doom című játék néhány éve hatalmas felfordulást okozott, és megteremtett egy új stílust, a first person shootert, amelyből korunk legnépszerűbb és legdinamikusabban fejlődő játékkategóriája alakult ki. Szinte hetente jelennek meg újabb és újabb trónkövetelők, de a stílus királyait (Quake, Unreal) nem igazán sikerült megszorítani senkinek. A Monolith cég külön utakon járva, saját fejlesztésű engine-nel próbálkozik, melynek most megérkezett az első képviselője.

Az előzmény, avagy egy játék születése

Kevesen tudják, hogy a Monolith volt az első cég, amely DirectX alá fejlesztett programokat. Néhány évvel ezelőtt, amikor a ma már természetesnek számító DirectX még csak béta-verzióban létezett, a Microsoft a Monolith-ot bízta meg egy 3D engine és egy játék elkészítésével, amely bemutatja, hogy mire képes az új technológia. A cég elkezdte a fejlesztést, és a játék alapjait is lerakták, amely a Riot: Mobile Armor nevet viselte. Telt-múlt az idő, és 1998 elején robbant a bomba: a Monolith visszavásárolta a 3D engine és a játék jogait a Microsofttól, hogy saját maga próbálkozzon a kiadásukkal. Azóta két névváltozás is történt, a DirectEngine-t átkeresztelték Lith Tech Engine-re, a játékot pedig Shogo: Mobile Armor Divisionre.



Két játék egy dobozban

Első ránézésre a Shogo nem más, mint egy manga elemekkel megtűzdelt Quake-klón. Szerencsére azonban nincs ilyen egyszerű dolgunk. A játék ugyanis két, felfogásában teljesen eltérő részből tevődik össze. A pályák egy részében egy Mobile Combat Armor (MCA) „bőrébe" bújva kell küzdenünk, ami egy két emelet magas óriásrobot, mangás nevén Mech. A többi küldetésben „gyalog" kell közlekednünk, olyan hagyományos first person shooter fegyverekkel felszerelve, mint piszoly, shotgun és rakétavető. Senki se gondolja, hogy a „robotos" szintek bármiben is emlékeztetnek a Mechcommander játékokra, mivel a Mechek legalább annyira fürge mozgásúak, mint egy ember, és emiatt ezek a pályák is a Quake-klónok hangulatát sugározzák. A két „üzemmód" azonban lényegesen különbözik egymástól, s ez a kettősség igen nagyot dob a játék élvezhetőségén. Amíg emberként igen sebezhetőek vagyunk és akár egyetlen jól irányzott lövéstől is meghalhatunk, addig az erősen páncélozott robot „nyergében" egészen másként érezhetjük magunkat: több tonnányi hőkövető rakétát onthatunk pillanatok alatt, vagy ha úgy tartja kedvünk, kamionokon gázolhatunk át, ócskavassá alakítva azokat.



Sztori manga módra

A játék szintjeit tényleges történet köti össze. Senki se gondoljon Quake 2 vagy Unreal-szerű néhány mondatos sztorira, amely lényegében csak azt közli, hogy kit kell lelőnünk legközelebb, valódi sokszereplős történetről van szó. Amikor hősünk, Sanjuro beszélget valakivel, általában kívülről látjuk az eseményeket, miközben a kamera látványosan ide-oda vándorol a szereplők körül. A történetről nem szeretnék sokat elárulni, legyen elég annyi, hogy a manga stílushoz hűen a sztori igen „sűrű", nincs üresjárat, mindig történik valami. Az események könnyen magával ragadják a játékost, aki emiatt hamar belefeledkezik a játékba. A program ezen része legjobban a szintén a történetéről híres Final Fantasy 7-re hasonlít. Az is sokat emel a hangulaton, hogy a szereplőknek egyéniségük van, nemcsak arra jók, hogy megtartsák az eligazítást, vagy mondjanak néhány mondatot két küldetés között.













Csak a fejét...

Ha megnézzük a játékot, egyből szemünkbe tűnik, hogy a Monolith igen jó munkát végzett. A legfanatikusabb Quake 2 és Unreal rajongó is azonnal elismeri, hogy a Shogo engine-je gyors és szemet gyönyörködtető, egy szempontból pedig abszolút maga mögé utasítja mindkét vetélytársát, ez a rengeteg hatalmas, látványos fegyvereffekt. Nem volt még olyan FPS, amely ekkora tűzerőt adott volna a játékos kezébe. Amikor gyalog közlekedünk, a rendelkezésünkre álló fegyverek elég gyorsan ölnek, az ember érzi, hogy van erő bennük. Sikeres találat esetén fröcsög a vér, az ellenség testének darabjai repkednek jobbra-balra. Az ellenség tökéletesen reagál arra, hogy mely részén találtuk el, ha valakit lábon lövünk, megbillen és kicsit elveszti az egyensúlyát. Az igazi móka azonban a robotos pályákon van. Ha belelövünk egy teherautóba, az hatalmas robbanás kíséretében darabokra szakad, a környéket szeméttel terítve be. Ez általában láncreakciót indít be a környéken álló járművek részvételével, így pillanatok alatt ide-oda repkedő, maguk után füstcsíkot húzó alkatrészekkel lesz tele a légtér. Az MCA fegyvereinek többsége igen erős, hatalmas pusztítást képes véghezvinni a járművekben és az épületekben. Az már csak hab a tortán, hogy a lövedékek véglegesen átrendezik a helyszínt, például a falban ott maradnak a golyónyomok...

Mit is tud a LithTech Engine?

A játék engine-jének tudása – és hardverkövetelménye – valahol félúton van a Quake 2 és az Unreal között. Mindenképpen előny, hogy rengeteg opció van, amelyek állítgatásával lassabb gépek tulajdonosai is élvezhető sebességet hozhatnak ki a játékból. A grafikai megjelenítés roppant látványos, különösen a külső helyszíneké – ezeken a helyeken minden tárgynak valós árnyéka van! A szintek igen részletesen lettek megtervezve, az pedig különösen jó, hogy többször kell visszatérnünk olyan területekre, ahol már jártunk, ami azt az érzetet kelti, hogy ténylegesen ott vagyunk a helyszíneken, nem csak az a cél, hogy pályák sorozatát teljesítsük.

Ha valaki szereti a manga stílust és a first person shooterek sem állnak messze tőle, akkor a Shogot ki kell próbálnia, mert ez a játék neki készült.

Vélemény



A Monolith igazán nagyot alkotott, amikor elkészítette a játékot. Sikerült hűnek maradniuk a first person shooterek hagyományaihoz, sőt, a robotos résszel olyat alkottak, amely még nem volt eddig számítógépen. A játékos úgy érzi, hogy tényleg ott ül abban a tízméteres robotban, hatalmas mennyiségű fegyvernek parancsol, embereken és kamionokon gázol át, ami pedig nem tetszik neki, azt darabokra robbantja. Semmilyen robotos játék (Mechcommander, Heavy Gear, Earthsiege) nem tudta eddig megközelíteni ezt a hangulatot. A Monolith tökéletesen bebizonyította, hogy saját engine-nel is lehet gyönyörű játékot készíteni. A grafika minősége ugyan egy kicsit elmarad az Unrealétől, de a program Direct3D-n keresztül használja a grafikus gyorsítót, ezért a modernebb kártyák (Riva TNT és-társai) magasabb felbontáson (1024x768 és felette) is igen szép eredményt tudnak felmutatni. Mindent összevetve a grafikai kivitelezés tökéletes. Az pedig az engine dicsérete, hogy bármekkora felfordulást is okozhattam, hatalmas robbanások kíséretében ide-ode repkedő alkatrészekkel és testrészekkel tölthettem be a képernyőt, a program egyáltalán nem lassult le, az Unreallel és a Quake 2-vel ellentétben. A zene és a hangok is kiválóra sikerültek, a fegyverek rendkívül durván szólnak, az intróban elhangzó dal pedig igazi japán hangulatot áraszt. Mint tudjuk, a grafika és a hang még nem elég ahhoz, hogy sikeres legyen egy program, a játszhatóság és a kezelhetőség is sokat nyom a latban. A Shogo itt is jelesre vizsgázik, az irányításba pillanatok alatt beletanul az ember, a történet összetettsége és szövése is rögtön magával ragadja. Nem azért várja a pálya végét, hogy megnézhesse, milyen falkészlet és textúrák várják a következő szinten, hanem azért, hogy megtudja, hogyan is folytatódik a történet, mi történik hőseinkkel. Ez az, ami miatt én többre értékelem a játékot, mint akár a Quake 2-t, akár az Unrealt. A Shogo intelligens, gyönyörű, magával ragadó és rendkívül addiktív. Csak ajánlani tudom mindenkinek.

Caris

Technikai jellemzők

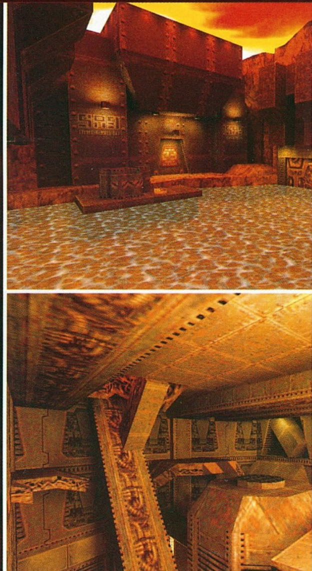
Hardverigény: P133 • 32 MB RAM 200 Mb HDD
3D-támogatás: Direct 3D
Multiplayer: 2-8 játékos, internet
Dokumentáció: 40 oldal
Extrák: manga stílus

Kiadó: Monolith
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: közepes

Értékelés: 90

Quake 2 Mission Pack: Ground Zero

▼ Activision





ission Packet készíteni érdekes feladat. Ez nem TC (total conversion, teljes átalakítás), tehát az apró részletektől eltekintve nem túl sok grafikai újdonságot vihet bele az ember. Ugyanezen okból kifolyólag nincs benne sok egyéni fegyver, illetve szörny sem. Nem történik meg a grafikai engine módosítása, tehát ilyen szempontból sem ad újfajta élményt a potenciális vásárlónak. Miben nyújthat akkor újat? Nem sok terület maradt, ezért a készítőknek ezekben kell kimagaslót nyújtaniuk. Ezek a területek pedig: a történet és a hangulat. Érdemes megfigyelni a Quake 1-hez kiadott Scourge of Armagont, ami nagyon jól megoldja ezt a feladatot. Sokak szerint hangulatosabb, mint az alap Quake, és rendkívül változatos helyszínekkel rendelkezik. Ez abban nyilvánul meg, hogy a helyszínek felismerhetőek (a bánya tényleg rendelkezik tárnákkal, és csilléket szállító sínekkel stb.), valamint nagyon sok apró ötlet jelenik meg az egyes pályákon (energiahíd, fogaskerék, kőomlás...).

Nézzük hát, hogy a Quake2 Mission Pack 2, a Ground Zero mennyiben felel meg ezeknek a követelményeknek. Egy kicsit zavart, amikor az előző Quake 2 kiegészítőjében, a Reckoningban a bevezető animáció nem volt más, mint az eredeti Quake 2-belinek egy átrajzolt kiadása. Az azonban már kimondottan idegesítő, hogy a Ground Zero is egy teljesen ugyanolyan mozival kezdődik. Elég valószínűtlen, hogy ehhez az igényesen kidolgozott háttérvilághoz csak ilyen lapos történeteket lehet kitalálni (a történet sem lehet különösebben jó a mozi történetbeli silányságából adódóan).



Nézzük tovább, milyenek a pályák, hiszen ott bőven lehet ellensúlyozni a bevezető mozi hibáit. Sajnos itt is csalódnunk kell, hiszen az egyes pályák szinte felismerhetetlenek, megkülönböztethetetlenek egymástól (minden elismerésem azé, aki fél perc játék után megmondja, hogy a Ground Zero melyik pályáján van). Mindenhol ugyanazok a szűk folyosók, ugyanaz a biotechno hangulat... Egy idő után nagyon unalmas. A készítők megpróbálták természetesen történetet is vinni a dologba, de ez sajnos kimerül abban, hogy nem piros és kék kulcsok vannak, hanem hangzatos nevekkel illették a kapcsolókat (tehát az ember nemcsak egy új pályarészletre nyer bejutást, hanem egyenesen a Strogg Biofenntartó Terembe, vagy a legutóbb megnyomott kapcsoló nem egyszerűen egy ajtót nyit ki, hanem az Antianyag Tároló Gépezetet deaktiválja!).

Nézzük az egyéb apró módosításokat. Fegyverek terén olyan korszakalkotó újdonságokat találunk, mint a túvető, a tapadógránát, a shaft és a láncfűrész (végre!). Szörnyek terén nem tapasztaltam túl sok újdonságot. Egyedül a skorpió eredeti és ötletes: hajlamos a plafonon mászkálni, tehát oda is figyelnünk kell, ez új színt visz a szörnyirtásba. Nem túl jó ötlet a falba épített lőállások garmadája, mivel nem mozognak, ezért kiirtásuk elég unalmas, viszont idegesítő az állandó lövöldözés. Ráadásul a készítők rengeteget helyeztek el belőlük, szinte minden sarkon találkozunk eggyel. Ezenkívül a főszörny testőre is nagyon csúnyára sikeredett...

A Reckoning után sajnos a Ground Zero sem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, de azért nem kell kétségbe esni, hiszen készül a várva várt harmadik rész, a Quake Arena!

ENDER.EDGE

TECHNIKAI JELLEMZŐK	
Hardverigény: P90 • 16 MB RAM	**Kiadó:** Actvision
3D-támogatás: D3D, 3Dfx Power VR	**Grafika:** nagyon jó
Multiplayer: 64, internet	**Hangulat:** közepes
Dokumentáció: 120 oldal	**Összetettség:** közepes
Extrák: kell hozzá az eredeti Quake 2	

ÉRTÉKELÉS 72

VIRTUAL WORLD

Mammut Üzletház
1022 Bp. Lövőház u 8 II.em
tel.: 345-8141

Átrium Mozi
1024 Bp. Margit körút 55
tel.: 316-0186

Alfa CD Center
1148 Bp. Örs Vezér tere
tel.: 222-2350

Újlaki Üzletház
1036 Bp. Bécsi út 34-36
tel.: 250-5200/122

Újpesti Centrum
1041 Bp. István u 10
tel.:369-5155/61

SONY PLAYSTATION

Final Fantasy VII

13.880

Colin McRae Rally

13.880

Micro Machines 3

11.880

World Cup 98

10.880

Mortal Kombat Mythologies

13.880

G-Police

13.880

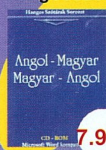
Pandemonium 2

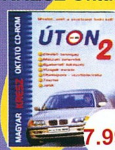
8.880

Time Crisis

13.880

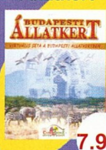
CD-ROM

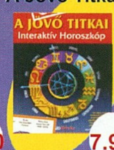
Angol-Magyar hangosszótár

7.990

KRESZ Oktató

7.990

6 nyelvű szótár

3.990

Budapesti Állatkert

7.990

A Jövő Titkai

7.990

Hupikék Törpikék Teletranszporttörp

6.990

Tanuljunk a Törpökkel

7.990

Matematika

6.990

Révai nagy lexikona

12.500

Tolnai világtörténelem

9.990

3D Kert-tervező

4.990

3D lakástervező

4.990

New Beat

6.990

NASA története

7.990

Magyar betűkészlet

5.990

homepage:
www.virtual.hu

101ST Airborne in Normandy

Fuss Ryan, fuss!

▼ Empire Interactive

A mozikban már elcsendesült a normandiai partraszállás fültépő hangzavara, de a játékos közönség számára csak most érkezett el az idő 1944 június hatodikájának újraélésére! Az Empire programja a német vonalak mögé ledobott ejtőernyősök szemszögéből tárja elénk a múltat és egyúttal feladja a leckét, hogy próbáljunk meg kevesebb veszteséggel nagyobb károkat okozni Hitler katonáinak, mint amint az történelmileg sikerült.



francia front megnyitását komoly előkészületek előzték meg. A hadianyagok és -felszerelések összegyűjtése több éven át tartott. Jelentős erőfeszítések történtek a német vezérkar megtévesztésére, miszerint a partraszállás igazi színhelye Calais környékén lesz. Ennek ellenére az előzetes adatok szerint a partra szálló csapatok támogatására bevetendő ejtőernyős alakulatok vesztesége 80-90% körül volt várható! Ezek a számok nem kis fejfájást okoztak a főparancsnoknak, Eisenhowernek. Végül a szükség nagyobb volt, mint a veszteségek elrettentő ereje, és megindultak a repülők a csatorna felé. A balszerencsés ejtőernyőstámadás ellenére két-három nappal a felszállás után majd' minden ernyősnek sikerült a partról előrenyomuló egységekhez csatlakoznia. A néhány napos harc során a 101. ejtőernyős-hadosztály veszteséglistájára a bevetettek 35%-a került, ami messze alulmúlta az előzetesen kalkulált horribilis számokat. Önfeláldozásuk nagyban hozzájárult a szövetségesek sikeres normandiai partraszállásához.

Laser Squad a francia bozótosban

Az Empire ennek a híres hadosztálynak állít emléket új programjában. A játékmenetet leginkább a Soldiers at Warban tapasztaltakhoz lehetne hasonlítani, ám az alkotás nem szűkölködik egyedi vonásokban sem. Ezt rögtön megtapasztaljuk, mikor megpróbálunk hamarjában kipróbálni egy küldetést. Ez így, ebben a formában nem fog menni, mivel sok tennivalónk akad még bevetés előtt. Először is áttanulmányozandó a küldetést tartalmazó információs paksaméta, illetve a célterület térképe. A ledobási körzetet nem kell túl szigorúan értelmeznünk, mert a megvalósításkor nem ritka a több kilométeres pontatlanság sem! A feladat jellegének tisztázása után nézzünk szét a barakkokban, a rendelkezésre álló állomány felmérésére. A tisztek természetesen külön vannak elszállásolva, ám a gép felajánlja a saját ízlése szerinti összeállítást is, megkönnyítve ezzel a munkánkat. Ez a segítő funkció egyébiránt a laktanya összes többi épületében kérhető. Példának okáért a felszerelést osztó hadtáprészlegen is, ahol a fogkefétől a magas tápértékű élelemig mindent megkaphatunk. Ami a fogkefét illeti, szerencsére a játékban nem kell a fogak ápolását is felülről irányítanunk, pusztán arról van szó, hogy ha bakáink nincsenek ellátva mindennapos használati tárgyakkal és egyéb életbevágóan fontos felszereléssel (zseblámpa, kés, iránytű stb.), akkor nehezebben viselik el a megpróbáltatásokat (amit a játékban alacsonyabb morál jelképez). Hasonlóan szét kell tekintenünk a fegyverraktárban is, majd csapatunk tagjai számára ki kell



utalnunk a felhalmozott készleteket. Két strapabíró zsák is tartozik a különítményünkhöz, melyekbe a súlyosabb vagy kevésbé fontos tárgyak kerülhetnek. Tapasztalat, hogy az egyik zsák általában elvész ugráskor, így érdemes vegyesen pakolni mindkét csomagba. Ezek után már csak az ülésrendet kell kijelölnünk a szállítórepülő gyomrában. Könnyen előállhat ugyanis az az eset, mikor egy német elhárítóüteg darabokra szedi a gépünket, a legénység még fedélzeten tartózkodó tagjaival együtt. Érdemes tehát nélkülözhetetlen katonáink számára ajtóhoz közeli jegyet váltanunk…

„Százados úr! Nyolc fő eltűnt, hárman sérültek, Barnest leszedték ugrás közben…"

Küldetésünk legkockázatosabb része a repülőből történő ugrás, melyet semmilyen módon nem tudunk befolyásolni. Embereink sorban hagyják el a fedélzetet és sorsuk innentől kezdve már csak a szerencsétől függ. Ideális esetben simán földet ér katonánk, ha nincs akkora mázlija, akkor érkezéskor apróbb sérüléseket szerez. Elfogadható eredmény még a lombok közé érkezés és az ellenséges tűz alatt történő landolás (feltéve, hogy nem hal meg az illető). Az igazán kellemetlen az lesz, mikor embereink elszakadnak a csoporttól, vagy ejtőernyőjük hibája folytán szörnyethalnak a zuhanás alatt. Ilyenkor küldetésünket a szerencsétlenül járt katonák nélkül kell sikeresen teljesítenünk.

Leérkezéskor életbevágóan fontos az ejtőernyőnktől való megszabadulás. Amennyiben németek közelében érünk földet, akkor viszont ne piszmogjunk ezzel és ernyőstől tüzeljünk a nácikra, mert a késlekedésért itt nem büntetőpontokat, hanem halált osztanak! Az ellenséges erőket természetesen nem látjuk meg automatikusan, a terep módszeres átkutatásával és állandó fürkészéssel lehet csak esélyünk a bozótba húzódott német katonák felfedezésére. Néha azért lehetőség nyílik egy kis ügyeskedésre is: ha egyik emberünk meglátott valakit, de a soron következő katonánk nem tudja lokalizálni az ellenséget, nyugodtan vágjunk vaktában egy gránátot a kérdéses helyre, majd az megkeresi helyettünk a bújócskázó figurát.

A terep megtisztítása után már kedvünkre ténykedhetünk, azaz itt az ideje hozzálátni elsődleges fontosságú feladataink teljesítéséhez. Ennek szellemében mérjük be magunkat a nagytérképen, majd induljunk meg célunk irányába. Az út alatt találkozhatunk őrjáratokkal, ellenállókkal vagy akár tehenekkel is. Mindenki vérmérsékletére és emberei állapotára van bízva, miként kezeli ezeket a kontaktusokat. Egyetlen tanács: ne harcoljunk feleslegesen, míg nem hajtottuk végre a küldetésünket.

Ha elérkeztünk a célponthoz, végezzük el a feladatot és ezután a három nap elteltével bekövetkező értékelésig azt teszünk, amit akarunk. Pontokat a küldetés és egyéb közben felmerülő probléma megoldásáért, ellenséges erők megsemmisítéséért és a sikeresen túlélt órákért kapunk. Katonáink külön kiértékelésre kerülnek, a megfelelő teljesítményt pedig kitüntetéssel és előléptetéssel honorálják feletteseink.

Másik vélemény

Nem tudom, hogy szándékos-e az Empire időzítése a Ryan közlegény bemutatójához, vagy csak véletlenül jött így össze, mindenesetre az biztos, hogy a játék hangulatához rengeteget ad a film. Nem biztos, hogy flegma vállrándítással fogjuk embereinket a tűzvonalba küldeni, mondván, egykettő úgyis túléli…

Persze az irányítás lehetne kényelmesebb is, és az sem lenne baj, ha egy kicsit pörgősebb, izgalmasabb lenne a játék, de a maga kategóriájában mindenképpen hozza a '98-ban elvárható színvonalat.

Hancu

Vélemény

Ez biztosan egy egészen kiváló program lesz – gondoltam magamban a beharangozó híreket olvasgatva. Az elején le kell szögeznem, nem lett az. Egy ilyen felkapott témával foglalkozó játéktól sokkal, de sokkal többet vártam el!

Ugyan tagadhatatlan a készítők alapossága, mellyel feltérképezték az akkoriban használatos fegyvereket, felszerelési tárgyakat (bár a programban nem találtam azt a tárgyat, melyet a francia hölgyekkel lefolytatott eszmecserére gondolva utalt ki a hadsereg *). Remek ötletnek tartom a megszerzett ellenséges papírok tanulmányozása után felbukkanó mellékküldetéseket. A létszám drasztikus csökkenése már a földet érés pillanatában jól tükrözi az ejtőernyősbevetések veszélyeit.

Mindezek pusztán enyhíteni tudják az elsősorban játszhatóság szempontjából felmerülő problémákat. Katonáink mozgatása meglehetősen körülményes, ha előző körben futottunk, akkor a következőben is ki kell jelölnünk ezt a parancsot, pedig semmiből nem állt volna a mozgási parancsok alapértelmezése az előző körhöz viszonyítva. Amennyiben meg szeretnénk tisztítani egy területet az ellenségtől, többórás szenvedésre és néhány perc izgalmas lövöldözésre kell számítanunk. Embereink mérhetetlen lassúsággal közlekednek a hatalmas területen. Megengedhetjük ugyan a futást is, de ekkor a futóvadlövészet sportágát fogjuk gyakoroltatni a német katonákkal. Az óvatos lépkedés, esetleg mászás viszont irgalmatlanul lelassítja előrehaladásunkat… Végezetül említenék egy nem a játszhatóság számlájára írható negatívumot. Embereink kiválasztása az egyik legfontosabb része a felkészülésnek, mégis – megfelelő táblázatos áttekintés vagy felhasználóbarát lapozgatós módszer hiányában – kínszenvedés az összes katona adatlapjának megtekintése és a megfelelő emberek szelektálása. Az elmondottak alapján csak időmilliomos stratégiarajongók számára fog felhőtlen szórakozást nyújtani a program.

-csonti-



Technikai jellemzők

Hardverigény: P90 • 16 MB RAM, 200 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2 játékos, internet
Dokumentáció: 64 oldal
Extrák: –

Kiadó: Empire Interactive

Értékelés

Grafika: jó
Hangulat: jó
Összetettség: nagyon összetett

77

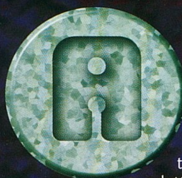
War of the Worlds

Wells és Welles után szabadon

▼ GT Interactive

A real-time stratégiai játékok történelme elérkezett arra a pontra, hogyha egy új, valós idejűnek hirdetett stratégiai játékot látunk, pillanatok alatt ráaggatjuk a „klón" jelzőt. Elvégre túl vagyunk már egy Myth-en, egy Battlezone-on, egy Total Annihilationön és egy Dungeon Keeperen, most már sok újdonságot nem lehet hozni a műfajba. Szerencsére azért még mindig akad egy-egy kiadó, aki rácáfol erre.





A Rage Software és a GT Interactive egy nagyon eredeti stratégiával rukkolt ki, amely ötletességével nagyszerűen megoldotta a „real-time vagy körökre osztott" vitát. A program ugyanis mindkét stílusból használ elemeket, és éppen ezért nem is lehet besorolni egyik kategóriába sem.

Mindenekelőtt ismerkedjünk meg a kerettörténettel. A sztori alapjául H. G. Wells regénye, a Világok harca szolgált. Ez a könyv alkotta meg és népszerűsítette a marslakó fogalmát, s ez a regény volt az őse a későbbi űrlényinváziós könyveknek és filmeknek. Nem meglepő tehát, hogy a játék cselekménye is az emberek és a marslakók közti háborút fogja figyelemmel kísérni. A történet szerint a XIX. század végi Angliában járunk, az ipari és technikai forradalom még javában tart, amikor a nyugodt napoknak furcsa esemény vet véget. Egy hatalmas meteor zuhan le Skóciában, majd kiderül, hogy az objektum nem is meteor, hanem űrhajó, az utasai pedig rosszindulatú marslakók, akik „lelakták" szülőbolygójukat, és úgy gondolták, hogy átköltöznek a kék bolygóra. A homo sapiensek balszerencséjére ezek a lények hatalmasak, páncélozottak és hihetetlenül erős hő- és sugárfegyvereikkel pillanatok alatt képesek végezni egy kisebb várossal. A marslakók ráadásul nem egyedül érkeznek: további meteorok esnek le Angliára, folyamatos után-

VÉLEMÉNY

A Világok harcáról nekem eddig mindig az ominózus rádiójáték jutott az eszembe, de azt hiszem, hogy ezentúl inkább a játék fog beugrani. Észbontó, hogy mi került ki a Rage alkotóműhelyéből! A program engine-je, a két stratégiastílus összevegyítése példaértékkel szolgálhat a többi játéknak. Körökre osztott és real-time játékelemek együtt adják a War of the Worlds nagyszerűségét. Hosszas boncolgatás után is csak három kisebb hibát találtam a programban.

Az egyik hiányosság, ami sokaknak elveszi majd a kedvét a remek játéktól, hogy csak ketten lehet multiplayerben egymás ellen harcolni, ami bizony a mai időkben nagy hátrány. Gondolom, azért nem fordítottak erre elegendő figyelmet a fejlesztők, mert a War of the Worlds bizony olyan játék, amely egyszemélyes játékban sokkal inkább megállja a helyét, mint a szokványos klónok. Hiszen egy játékot nem is lehet kétszer ugyanúgy végigvinni, mert az idegenek landolási helyei nem kötöttek. A War of the Worlds tehát single playerben is hosszú időre leköti az embert, mégis úgy vélem, hogy a multiplayer-hiányosság miatt előfordulhat, hogy egy kissé lemarad majd a karácsonyi piac többi nagy nevétől. A második gondom az volt, hogy több anakronizmust is felfedeztem a játékban. Az emberek a történelmet meghazudtoló gyorsasággal fejlesztik ki a különféle tankokat, az atombombát és a többi marslakóirtó szeretetcsomagot. Gondolom, erre azért volt szükség, hogy a földieknek legyen esélyük az idegenek ellen. És ehhez kapcsolódik a harmadik kifogás: sokkal könnyebb a marslakókkal leverni a gépet, mint az emberekkel.

Fenti problémáim ellenére nagyon meg vagyok elégedve a War of the Worldsszel, és az utóbbi hónapok legeredetibb játékának tartom. Feltétlenül próbálja ki mindenki, aki egy kicsit is vonzódik a stratégiákhoz!

Stöki

MÁSIK VÉLEMÉNY

„Végre egy eredeti real-time stratégia!" – kiáltottam fel, amikor először megláttam a War of the Worldsöt. Egy semmihez nem hasonlítható játék, amely a Defender of the Crownra éppúgy emlékeztet, mint a Total Annihilationre, s amely ráadásul egyszemélyes játékban is élvezhető! Csupán a két fél különböző nehézségi szintjét kifogásoltam, és a harci képernyő grafikája nem tetszett (egyszerűen nem rajzolták meg elég szépen a tartományokat). Ettől függetlenül szuper programnak tartom a Világok harca számítógépes verzióját, és abban is biztos vagyok, hogy még sok végigjátszott éjszakát fogok a társaságában eltölteni...

Craft

pótlást biztosítva az amúgy is szinte legyőzhetetlen űrlényeknek. A Föld elkeseredett küzdelme az életben maradásért megkezdődik...

A játék célja tehát az idegenek oldalán Anglia megszállása lesz, míg az embereknek a hívatlan vendégek megleckéztetésében segédkezhetünk. Akármelyik oldalt választjuk, először Anglia tartományokra osztott térképe jelenik meg, amely a fő játéktérnek felel meg. A játékos ezen a térképen mozgathatja csapatait, innen adhatja ki a parancsokat egységek gyártására, valamint innen irányíthatja az új épületeket, harci eszközöket kifejlesztő feltalálók munkáját; mindezt úgy, hogy közben a képernyő jobb felső sarkában található időmérő nem mozdul (ennyiben a körökre bontott stratégiákra emlékeztet a játék). Miután a játékos kiadta a parancsokat, az időmérőre kattintva figyelemmel követheti, amint az egységek megteszik az általa kijelölt útvonalakat, miközben természetesen az ellenfél is lép. Hogy a váratlan helyzetekre reagálni tudjon, a játékos bármikor megállíthatja az időt, hogy újabb parancsokat adjon ki. Ha harcra kerül sor, betöltődik az adott tartomány térképe, ahol a csata már tisztán real-time szabályok szerint zajlik le. A hibrid megoldás zseniális: kiküszöböli mind a körökre bontott, mind a real-time stílus hátrányait. Lehetővé teszi, hogy a globális döntéseket (építkezés, csapatmozgások, fejlesztés) a játékos nyugodtan, átgondolva hozza meg, ugyanakkor harc közben az adrenalin-szabály érvényesül: pergő harci helyzetekben kell gyors taktikákat alkalmazni. Csodálatos játéktechnikai bravúr!

A nagyszerű ötlethez remek játékmenet párosul. A program küldetéseinek felépítése nem lineáris, hiszen a játékos döntésein és hibáin múlik, hogy hol és hogyan fog kialakulni harc. Például okáért, ha a játékos felrobbant egy tartományban egy hidat, a későbbiekben már a megváltozott terepen folyik a harc. Tehát a játékrendszer magában hordozza a változatosságot. Nem lehet panasz a két fajra sem: a marslakók jóval erősebbek, mint az emberek (akárcsak a könyvben), s a földieknek a túlerő az egyetlen fegyverük – a különböző stratégiák kialakításának kényszere tehát garantálva van. Színesíti a játékmenetet a napszakok váltakozása is, amely a csatákra is kihat: az idegenek ugyanis éjszaka erősebb fegyverekkel harcolnak, míg a napfény az emberek képességeit javítja (pontosabb célzás és hasonló apróságok). Maguk az egységek (földi, légi, vízi és víz alatti csapatok) pedig szintén tarkítják az összképet. A program multiplayer része ugyanakkor kissé el lett hanyagolva: csupán két játékos küzdhet egymás ellen...

A War of the Worlds grafikai és audio megvalósítása szintén parádés. A valós 3D terepen mozgó texture-mapped, fényforrásokkal ellátott, a dimbes-dombos talajon élethűen animáló egységek látványa igen meggyőző, és a nagy térkép grafikája is magas nívót képvisel. A hangok is nagyon jók, a megfelelő atmoszféra megteremtéséről pedig a Jeff Wayne által alkotott War of the Worlds-musical szólamai gondoskodnak, néha pedig a Tell Vilmos című opera Viharszimfóniája buzdítja harcra a játékost.

A Rage Software mert újítani a real-time stratégiák piacán, és nyugodtan mondhatjuk, hogy zseniálisat alkottak. Egy teljesen új felfogású, színvonalas játék került ki a kezük közül, amelyet sok stratégiarajongó fog hónapokig nyúzni.

TECHNIKAI JELLEMZŐK

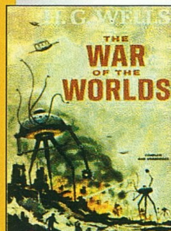
Hardverigény: P120 • 16 MB RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: 2 játékos
Dokumentáció: 60 oldal
Extrák: H. G. Wells-feldolgozás
Kiadó: GT Interactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

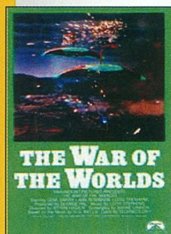
ÉRTÉKELÉS

89

A könyv

„Senki nem hitte volna, hogy a tizenkilencedik század utolsó éveiben világunkat közelről és behatóan megfigyelte egy, az emberénél magasabb rendű intelligencia..." – így kezdődik H. G. Wells Világok harca című könyve, amelynek első kiadása 1897-ben jelent meg, s a korai sci-fi regények közül első ízben vetette fel a más bolygókon létező értelmes élet ötletét. A könyv hosszas leírásokban ecseteli a marslakók Föld elleni invázióját, külön kiemelve annak a tíz pusztító lénynek az útját, amelyek Angliában érnek talajt, s megjelenésükkel káoszba taszítják az országot. A regény az idegeneket szívtelen, kíméletlen lényeknek állítja be, akik tüzes sugarakkal semmisítenek meg minden embert. A Világok harca volt az első olyan sci-fi regény, amely eljátszott az emberi faj megsemmisülésének gondolatával (az embereknek végül nem is sikerül legyőzniük az idegeneket, hanem egy földi baktérium öli meg őket). Azt azonban kevesen tudják, hogy a Világok harca tulajdonképpen nem sci-finek készült, hanem a brit imperializmus maróan ironikus szatírája bújt meg a fantasztikus történetben. Az utókornak mégis inkább mint az idegeninváziós történetek eredete maradt meg.





A rádiójáték

Az amerikai rádióhallgatók zöme 1938. október 30-ának estéjén a népszerű Bergen & McCarthy Show-t követte figyelemmel. Hamarosan a legtöbben áttekertek más frekvenciákra, mivel az akkori feszült nemzetközi helyzetben mindenki új híreket szeretett volna hallani Európáról. Így kezdődött a rádió történetének legnagyobb médiapánikja...

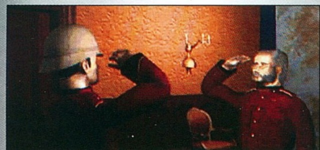
Egy másik adó ugyanis éppen a War of the Worlds hangjáték-változatát sugározta, amelyet a nagyszerű színész-rendező, Orson Welles készített. Welles a hangjátékot rádióbemondók által rémült hangon bekonferált híradások sorozataként álmodta meg, melyek a marslakók inváziójáról és New Jersey pusztulásáról tudósítanak. A híradások az idegenek fokozatos előrenyomulásáról és az űrlények fegyvereinek hatalmas erejéről tájékoztattak, majd negyven perc adásidő után a stúdióban elfúló sikolyok és halálhörgések tudatták a hallgatókkal, hogy a rádióállomás is elveszett...

Akik nem az elejétől hallották a műsort, hanem a show-ról tekertek át, azt hitték, hogy valódi híreket hallanak, s néhány bőröndöt összepakolva családostul elhagyták otthonukat, hogy biztonságosabb országokba vándoroljanak. A hatalmassá dagadó tömeghisztériának végül jó néhány közlekedési dugó és az emberi butaság egyik örök mementója lett az eredménye.

Mielőtt azonban mi is megmosolyognánk a pánikkeltő embereket, gondoljunk bele a helyzetükbe: mindez közvetlenül a nagy világégés előtt történt, amikor Japántól Spanyolországig minden ország a háborúra készült. Ráadásul – mivel a lapok akkoriban erős politikai befolyás alatt álltak – a rádió számított a legszavahihetőbb médiának. Ezek a tényezők együttesen eredményezték, hogy frusztrált emberek százezrei hitték el: a várt külső fenyegetés megérkezett – a Marsról. A történet iróniája, hogy a rádiójáték néhány logikai bakit is tartalmazott (például amikor a bemondó jelentette, hogy 8.40-kor robbanásokat észleltek, a helyi idő csak 8.04 volt), de ezekre senki nem figyelt – mindenki hitt a rádiónak.

A film

A Világok harcából több film is készült (még egy musical is!), de mindenképpen Byron Haskin 1953-as alkotását kell mérvadónak tekintenünk. Ez a mű, amellett, hogy a sci-fi filmek egyik klasszikusává vált (anno be is zsebelte a legjobb trükkeffektusoknak járó Oscar-díjat), úgy maradt hű H. G. Wells eredetijéhez, hogy a XIX. század végéről a II. világháború utáni hidegháborús időszakra helyezte a történetet. A film több kritikus szerint az ötvenes évek Amerikájára oly jellemző kommunista-félelmet testesíti meg, s a marslakók elpusztíthatatlan inváziója (a filmben még az atombomba sem hatott az idegenekre – akárcsak a könyvben, a moziban is baktérium végzett az űrlényekkel) tulajdonképpen a kommunista világhatalom győzelmétől való rettegés szimbóluma. A filmesztéták másik csoportja ezzel szemben úgy véli, hogy a Világok harca nem más, mint az ötvenes évek egyik legmodernebb, még ma is élvezhető sci-fi filmje, amely mindenféle hátsó szándék nélkül csupán szórakoztatni akart. Akármelyik tábornak van igaza, annyi biztos, hogy az 1953-as Világok harca igazi klasszikus, minden mozirajongó számára kötelező darab.

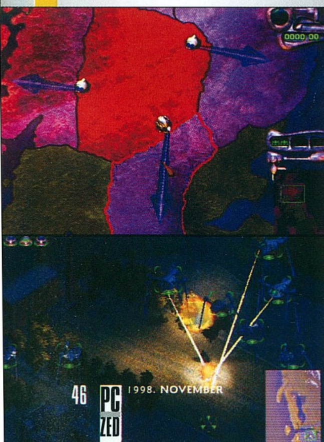


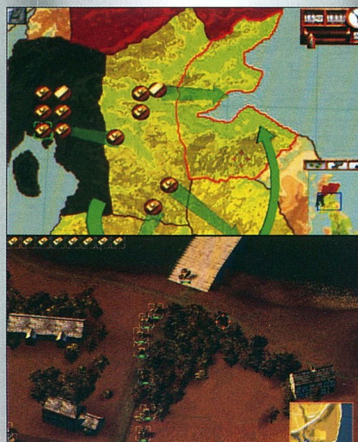




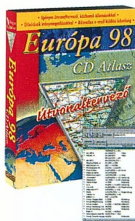








20%-os szoftver AKCIÓ november 30-ig!



Európa CD atlasz

A CD-ROM egy naprakész útvonaltervező program, melynek legfontosabb tulajdonságai: • 530.000 km ábrázolt úthálózat • 50 európai ország térképe • léptéke: 1:300.000 • alternatív megoldásokat kínál • nyomtatási és e-mail küldési lehetőség • felhasználható útnyilvántartás készítéséhez. Részletes adatbázissal rendelkezik mégis könnyen kezelhető, valamint tökéletes segítséget nyújt a nyaralás vagy üzleti út autós útvonalának megtervezéséhez.

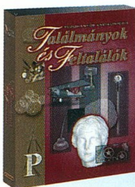
8.990 Ft-20%



NASA - Az amerikai űrkutatás története

A **dupla CD-ROM** minden grafikai és technikai igényt kielégítve az amerikai űrkutatás történetét mutatja be a kezdetektől napjainkig. Csodálatos videofelvételek segítségével utazhatunk a Mercury, Gemini, Apollo űrhajókkal, miközben megismerkedhetünk az Apollo 13 drámai történetével és a Challenger katasztrófájával. Megtudhatjuk, hogyan jutott el az ember az első repüléstől a Holdra szállásig. A továbbiakban betekintést nyerhetünk az asztronauták napjaiba és az általuk végzett kísérletekbe, valamint a világűr sajátos közegeinek a rájuk gyakorolt hatásairól.

7.990 Ft-20%



Találmányok és feltalálók

Nem kis hiányt pótolva végre megjelent az első magyar nyelvű interaktív tudományos enciklopédia, amely átfogja az emberiség technikai fejlődését a kőkorszaktól napjainkig: • informatika • telekommunikáció • földi-, vízi- és légiközlekedés • távközlés • űrhajózás. A több ezer oldalnyi hypertextes írott szöveg, a több órányi hanganyag, és sok videobejátszás, animáció teszik a szoftvert értékes darabbá. Korhatár nélkül ajánljuk az általános műveltség szinten tartásához és fejlesztéséhez.

9.990 Ft-20%



Játszóház

A szoftver óvodásoknak és kisiskolásoknak készült, melyben több mint száz játékos feladat segítségével a gyerekek játékosan, könnyedén tanulhatnak, illetve fejleszthetik ügyességüket, memóriájukat, logikai készségüket. A szoftver fejlesztése során a multimédiás lehetőségeket felhasználva az audiovizuális eszközök és az interaktív elemek is fontos szerepet kapnak a kiadványban. A **„betűk"**, **„számok"**, **„hangok"**, **„kirakós"** és **„memória"** fejezetek különböző témájú és nehézségű feladatokat tartalmaznak, melyek által játékosan sajátíthatóak el az ábécé betűi, számok és az alapvető aritmetikai műveletek.

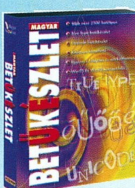
5.990 Ft-20%



Úton 2.

Az ÚTON CD-ROM folytatásaként megjelent ÚTON 2 multimédiás KRESZ oktató program tartalmi anyagát tekintve bővebb és aktualizált, technikai megvalósítása korszerűbb elődjéhez viszonyítva. A szoftver több órányi videót és hanganyagot, továbbá több száz képet és animációt tartalmaz. Kezelőfelülete interaktív, könnyen kezelhető keresési rendszerrel rendelkezik, melyek együttesen teszik a kiadvány tartalmi anyagát érthetővé és könnyen elsajátíthatóvá. Kiváló taneszköz a **B** kategóriás jogosítvány megszerzéséhez, ugyanakkor sok hasznos ismeretre tehetnek szert a már rutinos vezetők is!

7.990 Ft-20%



Magyar Betűkészlet

Egyre több felhasználó számára okoz komoly gondot a levelek, szerződések és egyéb dokumentumok tartalmához illeszkedő megjelenési forma megteremtése. A kiadvány több mint 2500 magyar ékezetes True Type és Unicode-os betűkészletet tartalmaz, melyek használatával végre eltűnnek a szembántó kalapos és hullámos ékezetes betűk. A felhasználó a legegyszerűbbtől, a legabsztraktabb formákig mindent megtalál a gyűjteményben, s válogathat a különböző stílusjegyek számtalan variációja közül.

5.990 Ft-20%



Lakástervező 3 dimenzióban

A szoftver segítséget nyújt Önnek elképzelései valóra váltásában. Megtervezheti és berendezheti álmai otthonát, majd bármilyen szögben 3 dimenziós kép formájában megtekintheti a kész tervet. Módja van arra is, hogy az égbolt és a talaj 15 különböző megjelenítési lehetősége közül válogasson annak érdekében, hogy a befejezett tervet a lehető legjobb háttérbeállításban láthassa. A program lehetőséget nyújt többszintes házak terveinek elkészítésére is, továbbá arra, hogy az Expert CAD 3D használatával saját kezűleg tervezett képeket importáljon a programba.

4.990 Ft-20%



Kert-tervező 3 dimenzióban

E programmal megtervezheti álmai kertjét illetve tájképét és elhelyezheti abban a növények, fák és virágok, illetve a kertben megtalálható eszközök fotórealisztikus képeit, melyeket bármilyen szögből nézve megtekinthet! Mielőtt elhelyezné a tárgyakat, a "Kert-tervező 3 dimenzióban" varázsló segítségével megnézheti tervei alapbeállításait, használhat tervmintát, de dolgozhat saját elképzelései alapján is. A növények növekedési ütemének megadásával láthatja azt is, hogyan fog festeni a kert pár év múlva.

4.990 Ft-20%





JT 226
Kormány és pedál

- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szög-kiválasztás
- Programozható gáz és fékpedálok

15.990+ÁFA

Tapasztalja meg az ÚJ VALÓSÁGOT





AMD az AMD logo, annak abból készült kombinációi és az AMD-K6® logo az AMD-K6® védjegye alatt áll, amely az Advanced Micro Devices bejegyzett védjegye, az Inc. Microsoft és Windows a Microsoft Corporation bejegyzett védjegyei.

Az Automex Kft. az AMD hivatalos disztribútora!



1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.com
www.automex.com

MEGRENDELŐ KUPON

Küldje vissza a kupont a következő címre:

Automex Kft.
1410 Pf.: 185

Megrendelem a

....

..............CD-ROM-ot

Név: ....

Cím: ....

Tel.: ....

Helység: ....

Ir.szám: ☐☐☐☐

Caesar III

Harmadszor is Ave!

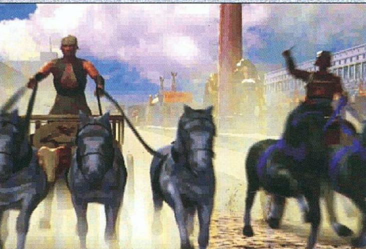
▼ Cendant/Sierra

Immár három esztendeje, hogy a Sierra piacra dobta nagyszerű stratégiai játékának második részét. A Caesar II '95-ben nagy sikert aratott, melyet nemcsak a gyönyörű (és megszólalásig korhű!) SVGA grafikának, hanem a mesterien eltalált játéknak is köszönhetett. Most, év végén szerencsénk lehet a harmadik részhez...

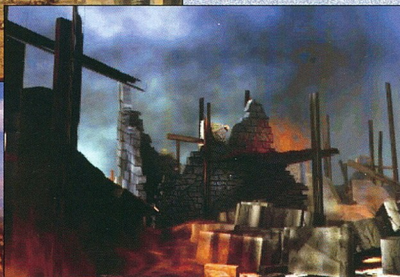


ki nem ismerné a programot régebbről, annak álljon itt néhány szóban egy rövid ismertető. A Caesar az ókori Rómába, az olasz csizmára repít. A császárság korát éljük, s a fiatal, terjeszkedő Birodalomnak égető szüksége van egy talpraesett kormányzóra. Adott egy idilli hely, folyóval, erdővel, hegyvonulatokkal. A császár és a Birodalom dicsőségére várost kell itt alapítani, felvirágoztatni és megvédeni. Ahogy az első alapkövek a helyükre kerülnek, rögvest megérkeznek az első telepesek. Ők azonban még igen spártai körülmények között élnek – római voltuk ellenére. Egy idő után megéheznek, biztosítani kell számukra az élelmiszer-utánpótlást, a különféle farmok és ültetvények révén. Azután szórakozni vágynak, majd templomba járni, s hogy ilyenkor se maradjon őrizetlenül a vagyonkájuk, városőröknek, prefektusoknak kell járőrözni az utcákon.

A több tucatnyi épület eleinte kusza, később magától értetődő kapcsolatban áll egymással: hogy mást ne említsek, a cirkusz az állatok és a gladiátorok szállásával, a farmok a tárolókkal, a bányák és egyéb nyersanyag-lelőhelyek a kézművesekkel, azok pedig a raktárakkal. A város némely alkotóeleme a lakosságra van hatással, ilyen a plaza, azaz a dísztér, a kert vagy a különféle szobrok. Elsődlegesen a lakosság igényeit kell kielégíteni, erről az utcákon sétálgató, vagy éppenséggel dolguk után siető plebstől informálódhatunk. Nagy újítás a hasonló játékokhoz képest, hogy a nép kattintásra elsírja az őt leginkább foglalkoztató problémát, de ugyanitt azt is megemlíti, ha elégedett a kormányzóval – azaz a játékossal.









Ha a hadjárat módot választjuk, az első két oktató-bevezető pálya után eldönthetjük, hogy milyen módon kívánjuk egyengetni karrierünket: békés környéken gazdasági szaktudásunkat csillogtatjuk, avagy egy frissiben meghódított provinciában szilárdítjuk meg a rendet. Emellett a személyes karrierünket is nyomon követi a program, úgy vagyon, mint tekintély szempontjából. Ez, vagyis a pénzszerzés igen fontos; magától értetődően jobb 20-30 ezer tallérral nekivágni egy építkezésnek, mint 6-8-cal.

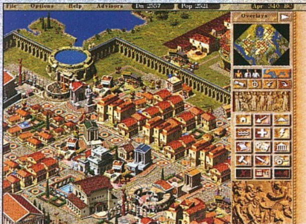
Nagyon összetett és hosszas szórakozásra alkalmat adó játék a Caesar III. Hiszen amikor már otthonosan mozgunk a város építése terén, a vészesen apadó sesterciusokat is pótolni kell. Adó, vám, kereskedelem, kölcsön... megannyi út a pénzszerzés felé. Az már csak a játékoson múlik, melyiket alkalmazza.

MÁSIK VÉLEMÉNY



Azt hiszem, a Settlers 3 már megjelenése előtt komoly konkurenciát kapott a Caesar személyében. A „helyezzük a Sim Cityt az ókorba"-ötlet nagyon nyerő, főleg, hogy roppant aprólékos és korhű a megvalósítás (bár a játék már Kr. e. 300 körül Császárról beszél, holott akkor még bőven virágzott a köztársaság...). Külön öröm, hogy nem muszáj erőltetni a harcot, maradhatok a békés kereskedős-építkezős stílusnál. A szórványosan jelentkező animációk pedig rendkívül feldobják a játék amúgy is kellemes hangulatát. Ave Caesar, Conservus Globus Maximus a szolgálatodra áll! *Hancu*







Tippek és trükkök a játékban való boldoguláshoz

A gazdasági oldal

Hamar szembe fogunk kerülni azzal, hogy a népek nem nagyon akarnak jönni, hiába jelölünk ki akármennyi alaphelyet nekik. Ennek oka, hogy kevés a munkaerő, nincs élelem, s egy éhező városba a kutya sem akar betelepülni. Nincs más hátra, romboljunk le néhány nem túl fontos épületet, majd az így felszabaduló embereket irányítsuk át az élelmiszer előállításához. Ha nincs elég piac (marketplace), hasonló probléma jelentkezik.

A másik nagy probléma a pénz. Az a néhány ezer dénár hipp-hopp elfogy, pedig alig építettünk valamit. Ennek elkerülésére a folyók mellé agyagvermet, az erdős részek mellé favágót, a zsíros termőföldekre pedig olívabogyó-farmot telepítsünk. Elég mindegyikből egy-kettő. A hozzájuk tartozó feldolgozó műhelyekkel ne fukarkodjunk, meg se álljunk olyan tizenöt-húsz darabig. Aztán néhány raktár, egy-két dokk, a kereskedelem megnyitása, s minden rendben. Amíg nem látjuk, hogy havonta több a bevételünk, mint a kiadásunk, nehogy nagyobb szabású építkezésbe fogjunk!

Ha már alig van pár fityingünk, akkor is jobb elkerülni a kölcsönt. Egy évünk lesz arra, hogy visszafizessük, s ez elég nagy érvágás. Ha nem fizetjük vissza, előbb-utóbb eladnak minket gályarabnak, a várost meg egy légió lerombolja. Ugyanez történik, ha nem foglalkozunk a császár követeléseivel, s nem küldjük el neki a kért árukat.

Az erő oldala

Már a harmadik küldetés során szembetalálkozhatunk a Birodalmat veszélyeztető barbárok betöréseivel. Ha ezt vá-



lasztjuk, az élelmiszer-utánpótlás és a kereskedelem megalapozása után a harmadik a védőőrség megszervezése legyen. Ez nem is olyan egyszerű, mivel az ilyen épületek méregdrágák.

Nem elég a fal, az őrtorony és a kaszárnya, fegyver nélkül nem népesítik be az újoncok a gyakorlótereket. Bányát kell nyitni, majd a fegyverkovácsok műhelyeit is el kell helyeznünk.

Gyakran támadnak az ellenfelek hátulról. Tanácsos a várost minden lehetséges oldalról fallal körbevennünk, s háromnégy őrtorony helyét is kijelölnünk.

A program is megemlíti, de nem árt hangsúlyozni, hogy hiába van négy légiónk, ha az embereink morálja a béka alfele alatt van. Állomásoztassuk őket a kaszárnyákban, s mindig legyen mit enniük.

Én minden támadást vissza tudtam verni egy légióval és három dárdás különítménnyel – ezt az összeállítást ajánlom mindenkinek.

VÉLEMÉNY

Volt szerencsém az ECTS után végigolvasni a Sierra sajtóanyagait, köztük a Caesar III-ét is. Ott ígértek fűt-fát, ezért érthetően nagy szívdobogással vártam a játékot. Amikor aztán megjött a program, nem ugrottam neki rögtön, inkább pár perc áhítatos csend alatt felelevenítettem emlékeimet a második részről.

A készítők az ígérték, hogy a grafikán fejlesztenek. Való igaz, minden épület másként néz ki, de ugyanúgy 800x600 SVGA, mint három éve. Azok is szemet gyönyörködtetőek és aprólékosan kidolgozottak voltak, most sincs ez másként – de ez nem nevezhető mérföldnyi változásnak. Szintén csalódtam, mikor azt a lehetőséget kerestem, hogy egy képernyőn tudjam irányítani az egész játékot. Ugyanúgy váltogatnunk kell a nézetek közt, és sűrűn kattintgatnunk, mint minden más játékban, ha egy menüt el szeretnénk érni.

Új egységeket is ígértek, ezeket megkaptuk. A telepesek már nemcsak „beleteremtődnek” a házakba, hanem Róma felől érkeznek, kis kordén cipelve motyójukat. Hasonlóképp a hajléktalanok, ha elhagyják a házukat, a szabad provincia felé távoznak. Ez nagyon tetszik, s a többi egység és munkás is jól felismerhető a szerszámáról, eszközéről. Igaz, a mai Settlers–Knights and Merchants–Age of Empires szentháromság után silánynak számít minden alkotás ilyen apró dolgok nélkül.

A hangok természetesen lekörözik a korábbakat. Óriási húzás, hogy akkor kapunk új zeneszámot, ha a városunk elér egy bizonyos lélekszámot. Már ez is inspirál a tökéletesség elérésére. Az apró effektek a mai kor hagyományait követik, kopácsolás, tapsolás, kardcsattogás, miegymás képében.

A kereskedelem, a kormányzás és a harc terén is újított az Impressions csapata, s ez nem feltétlenül az egyszerűséget szolgálja. Ám semmi vész, néhány napos gyakorlattal elérhető a rutin itt is. A katonai létesítmények a Caesar III-ban egy képernyőre kerülnek a várossal, nincs külön provinciatérkép. Egy baj van csupán a harccal – túlontúl aprók és jellegtelenek a katonák. Cserébe van belőlük háromféle; a légiós, a gerelyvető és a lovas portyázó.

Még meg kell említeni a csodálatosan részletes online helpet, ahol minden kérdésre választ lehet találni, minden problémára megoldást lehet keresni. Hab a tortán, hogy a játék minden egyes alkotóeleméről (emberek, munkások, foglalkozások, munkahelyek, építmények stb.) lexikális részletességről lehet olvasni – így egy kis történelmi és néprajzi ismeretekre is szert tehetünk.

Apropó, rutin – a második részben bevált taktikák itt szerencsére (vagy sajnos?) nem működnek, legalábbis az enyémek nem. Újra fel kellett fedeznem a játékot, s újra nagyszerű élményben volt (van és lesz) részem.

Zotyo

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 MB RAM 250 MB HDD
3D-támogatás: –
Multiplayer: –
Dokumentáció: kb. 80 oldal
Extrák: –

Kiadó: Cendant

ÉRTÉKELÉS

Grafika: nagyon jó
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: nagyon összetett

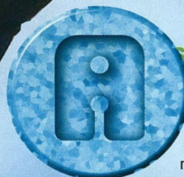
85

Israeli Air Force

Lángokban a Közel-Kelet

▼ Electronic Arts

Több mint 400 ellenséges repülőgép elpusztítása egy nap alatt, totális légi fölény megszerzése négy nemzettel szemben, kevesebb mint három óra alatt – meggyőző számadatok az Izraeli Légierő történetéből. Az Electronic Arts és a Jane's legújabb repülőgép-szimulátorában ránk hárul a feladat – vajon meg tudjuk őrizni a Közel-Kelet (viszonylagos) békéjét a világ második legerősebb légierejének kötelékében?



z Izraeli Légierő állományát és felszereltségét tekintve világviszonylatban a USAF, azaz az Egyesült Államok légiereje mögé szorul a sorban, a háborús tapasztalatokat nézve azonban közel sem ennyire biztos az a második hely. A második világháborút nem számítva inkább megosztott első helyről beszélhetnénk, hiszen az elmúlt harminc évben mindkét nemzet nagy rendszerességgel keveredett háborúba. Az IAF-ben az Izraelt ért atrocitásokat torolhatjuk meg, sőt lejátszhatunk néhány képzeletbeli háborút is a nyughatatlan szomszédokkal.

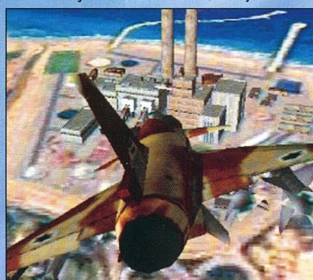
Lévén az IAF egy ország egész légierejét szimulálja, nem egy géptípussal repülhetünk, hanem rögtön héttel. A Mirage, az F–4E és izraeli változataik (KFIR, F-4 2000) mellett az F–15-ös és F–16-os vadászgépek is helyet kaptak a programban. Ugyancsak választható egy szupermodern hazai fejlesztés, a Lavi. Természetesen mind a hét gép eltérő repülési tulajdonságokkal és műszerfallal rendelkezik, ami azonban igazán megkülönbözteti őket, az a felszereltségük. A korunk modern vadászgépeihez szokott „karosszék-pilóták" számára nyilván megrázó élmény lesz egy hetvenes években készült Mirage puritán műszerezettsége, még akkor is, ha egy MFD (többfunkciós kijelző) azért meglepő módon helyet kapott a pilótafülkében.

Általában hadszíntértől függően választhatunk magunknak madarat, már amennyiben az adott hadjáratban megadatik a választás lehetősége. Ha nem, bizony azzal kell repülnünk, ami anno rendelkezésre állt. Utóbbi gondolat elsősorban a három történelmi hadjáratra vonatkozik, melyek mindegyike a térségben lezajlott komolyabb összecsapásokat dolgozza fel. Ilyen kellemetlen epizód volt a '67-es hatnapos háború, Szíria és Egyiptom agressziója, valamint a libanoni konfliktus. A programban ezenfelül lejátszhatunk három fiktív háborút is, ahol persze ismét a környező arab országok kapták a rosszfiú szerepét.

A rendkívül aprólékosan kialakított gyakorló bevetések mellett minden hadjáratban hét kül-









detést kell teljesítenünk. Míg a történelmi hadjáratokban tetszőleges sorrendet követhetünk, a fiktív hadjáratokban mindig csak az adott küldetés teljesítése után kaphatunk új bevetést. Akinek az így felkínált 42 küldetés nem lenne elegendő, annak a készítők elhelyeztek a programban egy könnyen kezelhető pályaszerkesztőt is.

Az enciklopédia









Az IAF ötvenedik évfordulójára kiadott multimédia enciklopédiából végigkövethetjük az Izraeli Légierő kialakulását, fejlődését és éles harci bevetéseinek történetét. Hat háborúra és tíz fegyveres akcióra lebontva ismerhetjük meg a konfliktusok előzményeit, a tényleges bevetésekről pedig rövid videobejátszások segítségével kaphatunk képet. A CD-n a korabeli pilótákkal készített interjúk mellett természetesen helyet kapott a harcokban részt vevő összes (izraeli és ellenséges) légi és földi jármű részletes, többnyire videojelenetekkel támogatott ismertetése is. Külön érdekesség, hogy a rengeteg adat és történelmi tény mellett a háttérben tevékenykedő kiszolgálószemélyzetnek is külön szenteltek egy részt. A programból mindent kinyomtathatunk, így az érdeklők több száz oldalnyi információhoz juthatnak egy olyan légierőről, ami fél évszázados fennállása alatt nem sokat árult el magáról...



VÉLEMÉNY

Az IAF érdekes középutat képvisel az ugyancsak Jane`s gondozásban megjelent F-15 kezdő és haladó szintje között. Közel sem annyira bonyolult a kezelése, mint azt az F-15-nél megismerhették a szimulátorrajongók, de annál mindenképpen összetettebb, hogy egy, a stílussal csak most ismerkedő játékos elsőre eligazodjon a műszerek és kijelzők kavalkádjában. Aki már játszott harcirepülő-szimulátorral, és a nyolc különböző radarrendszer kezelése helyett elsősorban a légiharccal szeretne foglalkozni, annak pont megfelelő lesz az IAF.
A program grafikai szempontból a Flying Corps és az F-15 keveréke lehetne. Előbbitől a felszín aprólékos kidolgozását, utóbbitól pedig a remek domborzati viszonyokat örökölhetné. Az ilyen párosításoknál általában az a gond, hogy magasból minden szépen mutat, a felszín közelében már nagyon darabos a látvány. Az IAF esetében sajnos magasból is pixeles a világ, ezt viszont kellemesen ellensúlyozza az épületek és az egyéb tereptárgyak kidolgozottsága. Különösen a repülőterek gumifoltos kifutópályái és hatalmas hangárépületei szépek.
A gépek jól mozognak, a remek rádióüzeneteknek és hanghatásoknak köszönhetően a hangulat is kellemesnek mondható, a hét eltérő műszerezettségű és képességű géptípus pedig igazán érdekes színfoltnak számít. A játékra összességében tehát a Jane`s magasan átlagon felüli minősége a jellemző, egyedül talán a dinamikusan változó hadjárat hiányzik. A harci járműveket bemutató rész is gyengébb a megszokottnál, persze erre komoly mentség, hogy a dobozban helyet kapott egy, az Izraeli Légierő ötvenedik évfordulójának tiszteletére kiadott, nagyon részletes enciklopédia-CD is. Összességében tehát az IAF nyugodt szívvel ajánlható mindazoknak, akik nem idegenkednek a modern harcirepülőgép-szimulátoroktól, de játék előtt nem kívánnak elvégezni egy vadászpilóta-tanfolyamot...

td

MÁSIK VÉLEMÉNY

Melyik volt az az ország, amely az utóbbi 40 évben a legtöbb háborút vívta szomszédaival? A válasz: Izrael. Nem véletlen, hogy ebben az országban három év a kötelező katonai szolgálat, sőt, ezt a nőknek is le kell tölteniük! A játékban egy izraeli pilóta szerepében próbálhatjuk ki, hogy mi képesek vagyunk-e olyan megdöbbentő teljesítményre, mint az a történelemkönyvekből már ismert. A játék grafikája nagyon jó, látszik, hogy a készítők a jól bevált F15 engine-jét használták fel. A hangulaton sokat dobnak az összevissza „repkedő" rádióüzenetek, amelyek segítségével úgy érezzük, mintha személyesen is részt vennénk a légi csatában. A hét berepülhető gép és a hat hadjárat kellő változatosságot biztosít azoknak, akik szívesen háborúznak a monitor előtt ülve.

Caris

TECHNIKAI JELLEMZŐK
Hardverigény: P166 • 32 MB RAM
3D-támogatás: Direct3D
Multiplayer: 2-8 játékos, internet
Dokumentáció: 150 oldal
Extrák: ajándék multimédia CD

Kiadó: Electronic Arts
Grafika: jó
Hangulat: jó
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS
83

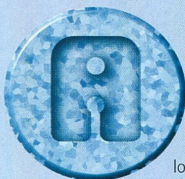
European Air War



Sasok szárnyán Európa felett

▼ MicroProse

A Pacific Air War a maga idejében a „legek legjének" számított a második világháborús repülőgépszimulátorok témakörében. Négy évvel az előbbi klasszikus után hasonló babérokra tör a folytatásként számon tartott European Air War is. Míg a nagy elődben a csendes-óceáni hadszíntér eseményeit élhettük végig, az új részben Európa felett kell igazságot szolgáltatnunk.



A játékban az általunk választott légierő kötelékében végigélhetjük a kontinensért folyó légi háború legfontosabb állomásait, emelkedhetünk a ranglétrán, gyűjthetjük a kitüntetéseket, és persze egyre jobb gépek kerülnek a kezünk alá. Egyszerű pilótaként nincs más dolgunk, mint teljesíteni a parancsokat, magasabb rangban viszont már szakaszunk ügyes-bajos dolgaival is törődnünk kell. Ki, hol és kivel repüljön, milyen fegyverzetet vigyünk magunkkal a bevetésre, és hogyan hozzuk vissza élve embereinket az akcióból. A rangok közötti különbség a levegőben is megnyilvánul, hiszen míg parancsnokként az egész szakaszt irányíthatjuk, alacsonyabb beosztásban legfeljebb társunknak adhatunk utasításokat.

A három választható hadjárat közül az első az angliai légi csata, amelyben a németek célja a Csatorna feletti légi fölény megszerzése, az angolok pedig értelemszerűen ennek megakadályozására törekednek. 1943 során már a szövetséges légi fölény a tét, 1944-ben pedig a partraszállás támogatása. A második és harmadik hadjáratban az angol és német oldal mellett amerikai részről is beszállhatunk a küzdelembe. Bármelyik hadjáratot választjuk, a hangsúly minden esetben magán a légi harcon lesz, azaz csak vadászgépekkel repülhetünk.

Karriert választva a bevetések szinte minden esetben a kifutópályán kezdődnek, a tökéletes hatás kedvéért azonban az első repülést érdemes a levegőben kezdeni. A játékos elé táruló látvány pontosan olyan, mint amikor néhány ezer méter magasból valahol Európa felett kinézünk egy repülőgép ablakán. A mezők, rétek és szántóföldek szemet gyönyörködtető egységét csak néha szakítja meg egy-egy kisváros vagy ipari létesítmény. A tapasztalatokból kiindulva az ember azt gondolná, hogy mindez csak nagy magasságból fest ilyen jól, de megdöbbentő módon a European Air Warban ami fentről szép, az földközelbe érve is gyönyörű marad. Öklömnyi pixelek helyett igényesen kialakított felszín és rengeteg tereptárgy fogadja az alacsonyan repülő pilótákat. Néhány száz méteres magasságból már kivehetjük a fákat, magányos kúriákat, farmokat és templomokat, még lejjebb ereszkedve pedig a kertekben álldogáló traktorokat és a legelésző teheneket is megcsodálhatjuk. A nagyobb városokban rengeteg épülettel találkozhatunk, az ipari létesítmények, gyárak és kikötők (azaz a potenciális célpontok) aprólékos kidolgozására külön figyelmet szenteltek.

A játékból természetesen nem maradhatott ki a különböző napszakok ábrázolása sem. Egy Angliából hajnalban indult bevetésen éppen akkor kel fel a nap, mire a bombázók Amszterdam magasságába érnek. Az ablakon balra kinézve a távolban már narancssárga a horizont, jobbra viszont még az éjszaka az úr (tiszta időben a csillagokat is lehet látni) A hatást csak fokozza, ha kicsit borúsabb az idő, ekkor ugyanis a felkelő nap a felhőket is narancsszínűre festi. A táj persze napfelkelte és naplemente nélkül is gyönyörű. A köd mellett a legszebb a sötét viharfellegek látványa. Eső ugyan nincs a játékban, a szél viszont nagy előszeretettel fejti ki hol jótékony, hol rendkívül bosszantó hatását (nagyon kellemetlen például, amikor sérült motorral szeretnénk egy

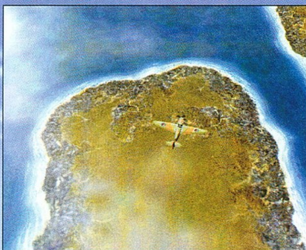












lált. Minden gép eltérő repülési tulajdonságokkal rendelkezik, így újraélhetjük a légi háború egyes szakaszaiban tapasztalt egyenlőtlenségeket. Az angliai csatában például a „hazai" Hurrican elég jó manőverezési képességekkel rendelkezett, az 1940 közepén használt német Me-109 azonban lényegesen gyorsabb volt és jobban emelkedett. Éppen ezért a német vadászok egyik kedvenc taktikája, hogy lecsalogatnak a (víz)felszín közelébe, aztán nevetnek a markukba, lévén a lassan emelkedő Hurrican igen könnyű préda. Német



oldalról a BF-110C számít apró tévedésnek, hiszen a nehézkesebb, kétmotoros vadászgép a valóságban csak nagy tömegben okozott gondot a Spitfire-eknek (a legbosszantóbb dolog ezzel a géppel kapcsolatban, hogy az egyik motorját kilőve még vígan repül, sőt, néha még így is gyorsabb egy Hurricannél). A fizikai jellemzők mellett a grafikai megvalósítására is nagyon odafigyeltek a tervezők. Minden típus az eredetinek megfelelő módon húzza be a kerekeit, a bombázókon pedig még a hátsó faroklövészt is remekül lehet látni. Ugyancsak rendkívül látványos apróság, hogy a gépágyúk apró fehér füstpamacsokat eresztenek ki magukból, kívülről nézve pedig látszik, ahogy az üres töltényhüvelyek kihullanak a csőből.

A nagy lövöldözés közepette ezer féle módon sérülhet meg vadászgépünk. Több helyen átlőhetik a pilótafülkét vagy a műszerfalat, de kis szerencsével sok találatot túlélhetünk különösebb sérülés nélkül. Persze olyan is könnyen előfordulhat, hogy egyetlen eltévedt golyó éppen az olajvezetéket szedi apró darabokra, aminek egyenes következménye az, hogy a gép irányíthatatlanná válik. Mindez persze nemcsak velünk, de az ellenséges gépekkel is könnyen előfordulhat. Ha egy sorozat végén apró, gyorsan eloszló fekete pamacsok hagyják el áldozatunk gépét, az már jót

franciaországi bevetésről visszatérni a szigetországba, a tenger felől fújó északi szél azonban rendre visszasodor a kontinens fölé...).

Az egész programra jellemző aprólékos kidolgozás természetesen a repülőgépek népes arzenáljára is vonatkozik. Minden választható gépnek eltérő a műszerfala, más hangon duruzsol a motorja és kerepel a gépágyúja. Ez azonban csak a felszín, hiszen emellett rengeteg apróság különbözteti meg egymástól az egyes típusokat. A Messerschmitt gépágyúi például olyan sebességgel ontják magukból a lövedékeket, hogy egy rövid sorozat elegendő szinte az összes angol vadászgép leszedéséhez. A szövetséges gépeken ennek ellensúlyozására gyakran négy gépágyú kap helyet, az amerikai P-47C pedig nyolc csőből ontja a ha-

MÁSIK VÉLEMÉNY



Nagy divat most második világháborús repülőgép-szimulátort készíteni. A MicroProse European Air Warja két dologban emelkedik ki a hasonló stílusú játékok közül. Az első a grafika részletessége. A táj kidolgozottsága megdöbbentő, a felszínen fákat, épületeket vagy akár teheneket is kiszúrhatnak az élesebb szemű pilóták. A játék másik kiemelkedő tulajdonsága a pilótafülkében hallható rádióüzenetek megvalósítása. Hatalmasat dob a hangulaton, ha egy Luftwaffe gépben ülve, németül halljuk azt, hogy éppen lőnek ránk, vagy ha társunk segítséget kér. Ajánlom azoknak a játékot, akik szeretik ezt a kort, esetleg belefáradtak a modern repülőgép-szimulátorok rakétázásaiba. Itt hatalmas kergetőzés kell ahhoz, hogy le tudjunk szedni egy ellenséges gépet, nem elég 2 km távolságból megnyomni a Sidewinder kioldógombját...

CARIS





jelent - biztosan valami fontosat találtunk el. A program mesterséges intelligenciáját dicséri, hogy egy-egy találat után ellenségünk gyakran eljátssza a „haláltáncot", azaz alábukik, mintha zuhanna. Ennek a trükknek az a lényege, hogy így könnyen szabadul meg az ember az üldözőjétől, hiszen több ezer méter magasságot senki sem áldoz fel szívesen. A motorból kicsapó füst egyértelmű bizonyíték a komoly találatra, a legszebb azonban mégis az, ha sikerül berobbantani a motort. Ez főleg bombázók esetében látványos, hiszen az egymotoros gépek sorsa egy robbanás után megpecsételődik. Nem úgy a bombázóknál, ahol a kigyulladt motort a pilóta elolthatja, esetleg kikapcsolhatja (ilyenkor jól láthatóan már csak az egyik propeller forog). Mindezek tetejébe pedig ott a lehetőség, hogy a gép még a levegőben felrobbanjon és ezer darabra hulljon szét. A törmelék közé berepülve kellemetlen véget érhet bevetésünk egy leszakadt szárnynak vagy keréknek ütközve...

Az irányítás nem túl bonyolult, a gépek minden esetben nagyon kényelmesen vezethetők. A célzást nagyon megkönnyíti az a beépített nagyító funkció, amelyhez hasonlót először a Pacific Strike-ban láthattunk. Ugyancsak felhasználóbarát megoldás, hogy kijelölhetjük és követhetjük az ellenséges célpontokat. Ez ugyan csalásnak tűnhet, de a nagy kavarodásban enélkül aligha tudnánk azonosítani kiszemelt áldozatunkat. Persze akit zavar a dolog, az bármikor kikapcsolhatja ezt a segédeszközt. Az ellenséges gépeket még az előbbi opciók felhasználásával is igen nehéz lelőni, a bevetésről sértetlenül visszatérni pedig szinte lehetetlen (már amennyiben nem kerüljük el a harcot). A küldetések nagy része egy ejtőernyőn lógva ér véget, ott pedig már csak reménykedhetünk benne, hogy társaink találnak ránk. Ha így történik, semmi baj, néhány napon belül visszakerülünk az egységünkhöz. Ha nincs szerencsénk, szeretteink hamarosan megkapják a gyásztáviratot...



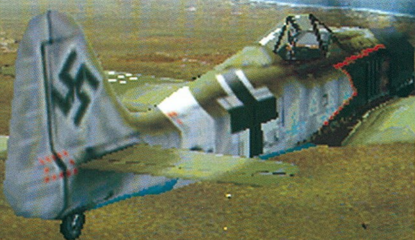
VÉLEMÉNY

A mostanában megjelenő szimulátorok többségével ellentétben a European Air War grafikája nem csupán nagy magasságból, de a felszín közeléből is igen jól mutat. A különböző látványeffektek jól illeszkednek a programba, így például a célt tévesztett lövedékek felverik a port, a légvédelmi ütegek tüze pedig különösen élővé teszik a tájat. A játék remekül kihasználja a hangkártyákban rejlő lehetőségeket, így néhány óra játék után már a motor hangjáról meg lehet ismerni, milyen gép mellett repültünk el. A torony és pilótatársaink folyamatosan szövegelnek hozzánk az éteren keresztül, és – ha jól sejtem – ez az első második világháborús szimulátor, ahol a németek valóban németül szólalnak meg (ha szükséges, angol feliratozással). A mesterséges intelligencia ezúttal is remek, a számítógép által irányított vadászok összedolgoznak, így ha egyedül próbálunk tevékenykedni, szinte biztosan áldozatul esünk az ellenséges repülőknek. A sérült egységek visszavonulnak, nagyon látványos például, amikor egy alig döcögő bombázó fordulás előtt a tengerbe üríti bombáit.

Dicséretes, hogy a fejlesztők az összes berepülhető géptípust a legapróbb részletekig lemodellezték, nem csupán a pilótafülkéket cserélték ki. Maga az akciórész minden szempontból tökéletes, a körítésre azonban mintha már nem maradt volna elég idő. A küldetések ismertetése elég szegényes és rövid, beleszólásunk pedig úgyszólván semmibe sincs (legfeljebb abba, ki kivel repüljön párban). Háttérinformációt sem kapunk az aktuális bevetésről, mindössze annyit mondanak, hogy menj és védd meg ezt meg ezt a bombázószázadot. Még egy apró újsághírt sem közöl a program, hogy mi történt akkoriban a világban, pedig ez nagyon feldobná az összhatást. Így viszont csak kapjuk egymás után a (többnyire egyforma) küldetéseket, ami hosszú távon picit unalmassá válhat. Ráadásul hiányzik a dinamikus hadjárat, azaz a program mindössze előre legenerált küldetéseket kínál fel a játékosoknak (igaz, ezek számát elnézve még így is nagyon sokáig tart majd, amíg valaki az összes bevetést teljesíti).

Lévén azonban, hogy egy ilyen szimulátornál elsősorban a harci rész a meghatározó, összességében a European Air War magasan átlagon felül teljesített. Jelen pillanatban ez a nagybetűs második világháborús Szimulátor. Remek hangulat, aprólékos és látványos kidolgozás, élethű légi harc – minden adott ahhoz, hogy a rengeteg modern repülőgép-szimulátor után egy kicsit belekóstoljunk a repülés középkorának hősi kalandjaiba is!

TD



TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 MB RAM 130 MB HDD
3D-támogatás: Direct3D, Glide
Multiplayer: 8 játékos
Dokumentáció: 110 oldal
Extrák: force feedback-támogatás

Kiadó: MicroProse
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS
91

Otthoni
s Internetes PC-k

Az ACOMP három különböző számítógépet kínál, melyeket kifejezetten otthoni használatra - az egész család számára - ajánlunk.
Az **ACOMP Base** hosszú idő óta a legnagyobb eladású konfigurációnk. Kialakítása és különösen kedvező ára ideális a kezdő felhasználók számára. Ajánljuk még az irodai- és könyvelési feladatok kiszolgálására is, elegendő háttértárolója, beépített CD-ROM-ja és memóriakapacitása miatt.
Az **ACOMP Explorer** - melyben már megtalálható a nemrégiben megjelent Intel® Celeron processzor - egy közel tökéletesen kialakított munkagép. Nagy kapacitású winchestere elegendő helyet biztosít a programok és játékok számára. Az AGP szabványnak köszönhetően a videókártya filmek- és multimédiás CD-k lejátszására nagy felbontásban is alkalmas. A CeleronA processzorral a beépített 128KB gyorsító memóriának köszönhetően a gép sebessége a gyorsabb Pentium®II rendszerekkel vetekedik. Kiépítettsége alapján megfelel a mai játékok követelményeinek is.
Az **ACOMP Zenith** - Intel® Pentium®II processzorral kiépítve - professzionális felhasználásokra is alkamas, így lehetőség nyílik grafikus-, CAD/CAM-, RayTracing, DTP- és zenei munkák elvégzésére. Teljesítménye eléri a mai PC-s rendszerek felső határait, beépített hatalmas winchestere, minden szabványt támogató kiváló minőségű hangkártyája és gyors (100MHz) memóriája miatt.

Mindhárom rendszerünkhöz FAX/Modem-met és Windows 98 szoftvert ajánlunk. Így a gyerekek gond nélkül használhatják a legújabb játék- és oktató programokat, elkészíthetik a házi feladatukat, meghallgathatják kedvenc CD-jüket, vagy elmélyülhetnek egy enciklopédia használatában. Szülők megírhatják leveleiket a WORKS 95 program segítségével, határidőnaplót és adatbázist is vezethetnek, elküldhetik és fogadhatják faxaikat és email-jeiket, illetve rákapcsolódhatnak az Intenetre.

ACOMP Zenith

1+2év garanciával

Pentium® II processzorral



- ABIT BH6 alaplap, Intel® BX chipset, 133MHz
- 64MB SDRAM 100MHz
- 8.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®II processzor
- ABIT Intel i740 AGP videókártya 8MB RAM-mal
- SoundBlaster AWE 64 OEM hangkártya
- Arowana 50W hangfalak
- ATX miditorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Pentium II 300MHz	Nettó ár: 199.900 Ft
Pentium II 350MHz	Nettó ár: 219.900 Ft

ACOMP Xplorer

1+2év garanciával

Intel® Celeron processzorral



- Pentium II alaplap, AliPro chipset, 100MHz
- 32MB SDRAM bővíthető 384MB-ig
- 6.4GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Celeron processzor
- S3 Virge GX/2 AGP videókártya 4MB RAM-mal
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Arowana 50W hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

Celeron 300MHz	Nettó ár: 119.900 Ft
Celeron A 300MHz	Nettó ár: 129.900 Ft

ACOMP Base

1+2év garanciával

Pentium® MMX processzorral



- Pentium alaplap, 512 KB Cache
- 32MB RAM bővíthető 384MB-ig
- 4.3GB EIDE Ultra DMA HDD
- 24MAX sebességű EIDE CD-ROM
- 1.44MB Floppy Disk Drive
- Intel® Pentium®MMX processzor
- S3 Virge DX PCI videókártya 4MB RAM-mal
- SoundBlaster 16 kompatibilis hangkártya
- Arowana 50W hangfalak
- AT minitorony
- Microsoft kompatibilis egér
- Win95 Angol vagy Magyar billentyűzet

MMX 233MHz	Nettó ár: 104.900 Ft

8.4GB HARD DISK

64MB SD RAM 100MHz

AWE 64 Sound BLASTER OEM

Felárak

a fenti konfigurációkhoz

	Nettó ár
További 32MB SDRAM	8.000 Ft
További 64MB SDRAM 100MHz	19.000 Ft
6.4GB HDD felár 4.3GB-ról	5.000 Ft
8.4GB HDD felár 6.4GB-ról	7.000 Ft
ABIT BH6 alaplap ATX miditoronyban felár ALI Pro alaplap AT minitoronyról	13.900 Ft
32MAX SONY CDROM felár 24MAX-ról	4.000 Ft
ALTEC Lansing ACS43 hangfal felár	9.000 Ft
55600bps belső Voice Fax/Modem	12.900 Ft
14" LIKOM (1024x768, LR/NI, digital)	28.900 Ft
15" PANASONIC (70KHz, 0.27)	46.900 Ft
17" LIKOM (1280x1024, LR/NI, digital, OSD)	59.900 Ft
Windows 98 Magyar vagy Angol	23.000 Ft
WORKS 4.0 Magyar	7.000 Ft





4.1GB HARD DISK

64MB SD RAM

GERICOM Notebook számítógép

1+2év garanciával



- Intel TX alaplap, 512 KB Cache
- Intel® Pentium®MMX 233MHz
- 64MB SDRAM
- 4.1MB EIDE HDD
- 1,44MB Floppy Disk Drive
- 24x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster 16 hangkártya+Wavetable
- PCI SVGA videokártya 4MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszórók, külső monitor, nyomtató, 2 soros port, Gameport, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- Win95 vagy Win98 telepítve
- Made in Germany

12.1" TFT színes kijelzővel	Nettó ár: 359.900 Ft
13.3" TFT színes kijelzővel	Nettó ár: 449.900 Ft
15.1" TFT színes kijelzővel	Nettó ár: 649.900 Ft

Memória akció! További 64MB RAM Notebook-ba nettó 19.900 Ft

Részletfizetési lehetőség! Minden termékünkre KAMATMENTES hitel!

Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00
A PÓLUS CENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

ACOMP PEST:	1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68.	Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 Budapest, Királyhágó utca 2.	Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 Budapest, Szentmihályi út 131.	Tel./Fax: 419-4091, 419-4092

Internet: www.acomp.hu Faxbank: 2-333-666/1477##

ACOMP Számítástechnikai Kft.

Colin McRae Rally

Úttalan utakon

▼ Codemasters



Egy játékprogram már kiadásának pillanatában magában hordozza a bukás vagy a siker ígéretét. Manapság édeskevés „csak" egy kiváló programot írni – el is kell tudni adni azt. Utóbbihoz nagymértékű segítséget tud adni például a cím jó megválasztása. Ebből a szempontból a Codemasterst nem érheti kritika, hiszen játékukhoz nem kisebb nevet nyertek meg, mint a sokszoros bajnok Colin McRae-t. Jelen esetben ez nemcsak a név használatának jogát jelenti, hanem McRae aktív közreműködését is, például a tanulópályán végzendő gyakorlatokat ő ismerteti és produkciónk alatt is ő lát el apró tanácsokkal.

„Fiatalember, ezt még gyakorolni kell!"

A program segítségével minden vezetőben újraéledhetnek az elfeledett emlékek a rutinvizsgán történtekkel kapcsolatban. Három nehézségi szinten egyenként 3-5 feladatot végrehajtva tehetjük le a ralijogosítványt. A gyakorlatok között felfedezhetjük az egyszerű gyorsulás és megállás manővereit, be kell mutatnunk kanyarodási technikánkat és a valódi pályán történő szereplés sem maradhat el. Teljesítményünket szigorú szempontok szerint értékelik, és nem megfelelő eredmény esetében kénytelenek leszünk újra próbálkozni.

Amennyiben már megtornáztattuk a gyakorlás során használandó Skoda Felicia hengereit, ideje szemrevételezni a teljes autókínálatot! Érdekesség, hogy választásunkat a beállított nehézségi fokozat is befolyásolja. Kezdő kategóriában csak alacsonyabb teljesítményű gépeket vezethetünk, míg felsőbb szinteken éppen ezeknek a kis kocsiknak a használatától leszünk eltiltva. Ezek alapján két osztályba tudjuk a járműveket sorolni. Az alacsonyabb kategória képviselői a Renault Megane, a Seat Ibiza, a Volkswagen Golf és a már említett Skoda Felicia. Gondolom, mindenki tisztában van vele, hogy ezek a járgányok nem azonosak a pesti utcákat koptató átlagos négykerekűkkel. A versenyeken szereplő autók a szériajárművek maximálisan felturbózott, átalakított változatai. Példának okáért egy ralis VW Golf 250 lóerővel rendelkezik... A felsőbb osztály képviselői ennél is komolyabb statisztikákkal bírnak. S hogy mely típusok tartoznak az elit csoportba? A Subaru Impreza, a Mitsubishi Lancer, a Ford Escort és a Toyota Corolla.

„Hosszú bal hármas, jobb kettes és ugrató!"

Amennyiben egyedül kívánjuk belevetni magunkat a rali világának öldöklő küzdelmeibe, három lehetőség közül választhatunk. Futhatunk gyakorló, időmérő szakaszokat, ami ideális a pálya és a terepviszonyok begyakorlására. Felkészültebbek versenyezhetnek egy-egy kiválasztott ország útjain, ami lehetőséget biztosít ellenfeleik erősségének felmérésére. Végül itt a teljes világbajnokság lejátszásának lehetősége is. Az évadot országonkénti versenyekre, a versenyeket pedig szakaszokra bontják. A szakaszokon elért eredményeket összegezve állapítják meg egy futam első helyezettjét, s végül a versenyeken összesítésben legjobban szerepelt vezető nyeri el a kupát.

Autónkat öt különböző nézetből irányíthatjuk – szinte biztos, hogy mindenki tud találni legalább egy számára kezelhető, optimális kameraállást. A grafikai megjelenítéssel kapcsolatban megjegyzendő a széles körű 3D kártyatámogatás és a maximálisan 800x600-as felbontás. Meglátva a felfröccsenő sárdarabokat, a kitépett fűcsomókat és az összetört lámpákat, a részletesség tekintetében is elismerésre méltó a játék. Természetesen mindezen csodáknak ára van, ez pedig a komoly gépigény. Mindent maximálisra állítva már mindenképpen PII-es dukál, második generációs voodoo támogatásával! Jó hír azonban a szerényebb processzor- és kártyatulajdonosok számára, hogy apró állításokkal egy sokkal gyengébb masinán is élvezhető minőségben és – ami a leglényegesebb – sebességgel megy a program.

Ha végre-valahára elindult a futam, minden figyelmünkre szükségünk lesz 120-150 km/h-s tempóval közlekedő gépünk kordában tartásához. Akiknek kevésnek tűnik ez a sebesség, megjegyezném, ezt az iramot nem tükörsima felületű Forma-1-es pályákon produkálják a versenyzők, hanem hóban, sárban, kanyargó, erdős utakon és tikkasztó, homokos emelkedőkön! Egyetlen ember képtelen is lenne ilyen produkcióra, nem véletlen tehát a segítő, azaz a mitfahrer jelenléte. Mint az életben, a játék során is életbevágóan fontos társunk instrukcióinak figyelemmel kísérése. Nem mindegy, hogy egy erős balos kanyart enyhe bal követ vagy esetleg egy jobbos hajtűkanyar! Angolul bizonyára mindenki megérti legalább az irányokat, míg a pontosabb információkat vizuálisan is leolvashatjuk a képernyőről.

„Már csak öt perc a kezdésig!"

Aki bajnoki címet kíván szerezni, annak nem elegendő kiváló vezetési technikával rendelkeznie, a játékban ugyanis nagyon komoly szerep jut a szerelői munkának is. Érdemes minden szakasz adatait áttanulmányozva dönteni a felfüggesztések, fékek és egyéb paraméterek kérdésében. Győztes autónk, ami kezes bárányként száguldott Új-Zéland erdős útjain, módosítások hiányában kerge birkává változhat Monaco havas lejtőin.

Korántsem elegendő azonban a beállítások helyességével törődnünk, hiszen a szakaszok között kényszerű javítási munkálatok is várnak ránk: valószínűleg az előző futam során némi be nem tervezett módosítást eszközöltünk a karosszérián és az autó egyéb részein... Mindössze egy óra áll rendelkezésünkre a fenti munkálatok elvégzésére, így előfordulhat a dilemma, miszerint a váltót javítsuk meg, vagy a fékeken állítsunk még egy kicsit.

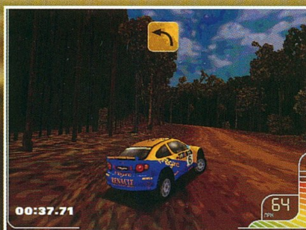
Bár a raliversenyekkel nincs összhangban, a kor elvárásai miatt kihagyhatatlan többjátékos üzemmód is megtalálható a programban. Örömteli tény azonban, hogy ketten is lehet egy gépen játszani, méghozzá három különböző stílus szerint!

MÁSIKVÉLEMÉNY



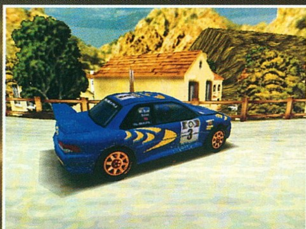
A Colin McRae Rallyról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. A játék szinte minden területen zseniális, a maga kategóriájában kimagasló alkotás. Látványos, könnyen játszható, és ami a legfontosabb: hihetetlenül élvezetes. Mindenre odafigyeltek a készítők, így például ha valamihez odacsapjuk az autót, az bizony a karosszérián is meglátszik. Betörhet a hátsó féklámpa vagy behorpadhat a lökhárító, a kasztnira pedig jól láthatóan felcsapódik a sár. A motor hangja lenyűgöző, pontosan úgy visít, mint egy igazi raliautóban – szinte érezni a lóerőket! A mozgás és az irányítás tökéletes, az autó hol megcsúszik, hol farol, néha pedig bukdácsol – csakúgy, mint a valóságban. Tavaly ilyenkor még a Network Q Rallyt éltettük, 1998 telére viszont megérkezett az új király, a Colin McRae Rally. *td*



















VÉLEMÉNY

A raliversenyek kifejezetten látványosak. Unalmas futam egyszerűen nem is létezik ebben a kategóriában, hiszen a kicsúszás veszélye minden pillanatban ott kísért a vezetők felett. Ezért is irgalmatlanul nehéz élethű raliszimulátort készíteni. Ha már csak a töredékét sikerül visszaadnia egy programnak az életben tapasztalható izgalomból, már jó úton halad a siker felé. A Colin McRae Rally viszont sokkal többet nyújt, mint némi töredék! Az autók csúszkálnak, kaparnak, pörögnek, miközben száguldanak a vadregényes pályákon. A terep nem kizárólag esztétikai felüdülés a szem számára, hanem nagyon komolyan mérlegelendő versenyzési tényező. Például saras vagy havas pályán nem kell intenzíven fékezni veszélyes kanyarok előtt, egyszerűen el kell hagyni a viszonylag sima úttestet és autónkat máris megfogja a harminccentis sárréteg. Persze könnyen előfordulhat, hogy a kelleténél jobban belekeveredünk a kátyúba, ez esetben el fog tartani egy darabig, mire visszavánszorgunk a pályára. Ha már a sarat említettem, külön kiemelendő kocsink változása a verseny során. A ragyogó tisztára mosott autó a futam előrehaladtával egyre több szennyeződést és piszkot hord fel magára, ütközéseink hatását pedig könnyen lemérhetjük a karosszéria állapotából. A törött ablaküveg, a sérült féklámpa, a púpos tető mind-mind elismerésre méltó figyelmesség a készítőktől.

Bármennyire is fájdalmas, mégsem mehetek el szó nélkül az elmarasztalható apróságok felett. Ilyen az ütközések modellezése: autónk néha úgy pattan vissza a falról, mintha gumilabda volna, figyelmen kívül hagyva pár tucat fizikai törvényszerűséget. Ugyanez vonatkozik két jármű koccanására is, bár egy bajnokság lejátszásakor ez a szituáció fel sem merül. Hiányolom a futamok elmentésének lehetőségét is. A verseny végeztével ugyan akárhányszor végignézhetjük ténykedésünket, de az utókor számára maximum eredményünket vagyunk képesek rögzíteni. A pályák szélén csak elvétve találkozunk nézőkkel, holott minden valamire való futamot sok ezren néznek végig testközelből. Igaz, ez utóbbi hiányosság pótlása szinte lehetetlen feladat az 1998-as év programozói számára – nem is beszélve az esetlegesen bekövetkező balesetek kezelésének kényes kérdéséről.

Az apró negatívumok ellenére a Codemasters szimulátora jelen korunk egyik legjobb autós programja, így kifejezetten ajánlom azok számára, akik eddig még nem találkoztak figyelemre méltó alkotással eme stíluson belül. A megrögzött sebességmániákusok délutánjai pedig minden bizonnyal hetekig le lesznek foglalva!

-csonti-

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P120 • 16 MB RAM MB HDD
3D-támogatás: Direct3D
Multiplayer: 2–4
Dokumentáció: 30 oldal
Extrák: Colin McRae közreműködése

Kiadó: Codemasters
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: nagyon jó
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS

92

NHL 99

A heves jeges visszatér

▼ Electronic Arts

Az EA Sports csapata, mint minden ősszel, az idén ismét előállt az amerikai jégkorongligáról alkotott elképzeléseit csokorba fogó játékával, az NHL 99-cel. A tavalyi kiadás markáns jellemzői ugyan az '99-es verzióban is megmaradtak, a fejlesztők valójában a tavaly bevezetett újdonságokon finomítottak, és maguk a játékosok által kért változtatásokat és hibajavításokat valósították meg. A játék elindításakor a szokásos hatásvadász intróba botlunk, amely első alkalommal meglepi az embert: két részből áll – az első felében David Bowie Heroes című számának zenei aláfestésére vonulnak fel a játékosok, majd azután következhet a szokásos őrjöngés...

A grafika

Az NHL 99 a tavalyi változatban debütált grafikus engine-t örökölte, természetesen jól feltupírozva. A játékosok mozdulatainak alapjául továbbra is motion capture technikával begyűjtött adatok szolgálnak, de újabb játékosok estek át a procedúrán. Markus Naslund, Donald Brashear, Mattias Ohlund, Mike Sillinger és John Vanbiesbrouck lett digitálisan megörökítve az utókor és a számítógépes játékosok számára. A mezőnyjátékosok esetében extra mozdulatokkal igyekeztek kibővíteni a már eddig is igen bőségesen feltöltött adatbankot, emellett nagy hangsúlyt fektettek a kapusok mozgásának eddiginél jóval élethűbb modellezésére. A hálók őrei eddig kicsit el voltak hanyagolva, most azonban már nem érheti szó a ház elejét. A kapusok nemcsak ide-oda korcsolyáznak és ütőiket emelgetik időnként, hanem tudnak rendesen spárgázni, komplex vetődéskombinációkat mutatnak be, és az ütőkezelésüket is teljesen átdolgozták. Az ütő most már a valós élethez hasonlóan komoly fegyverré vált a kezükben. Messzire ki tudunk nyúlni vele, be tudjuk kanalazni a korongot, és emellett természetesen sokféleképpen tudjuk emelni és tartani az ütőt védés közben. A jégkorongban igen fontos szerepet kap a test test elleni játék, ami eddig kicsit a jelentőségénél kisebb súlyt kapott a programban. Az ütközések, feltartóztatások és bodicsekek animációjához idén profi kaszkadőrök mozgását vették mintául, ami érezhető is minden ilyen esemény előfordulásakor. Ott van például az a ritka, de látványos és szórakoztató jelenet, amikor egy bodicsek végeredményeként a palánkra kent ellenfél a plexin át távozik a jégről. A palánk apró darabokra robban szét, és a játékos átbukfencezik a korláton – szemet gyönyörködtető látvány!

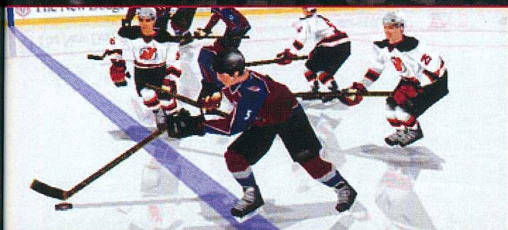
Az egyes játékosok megjelenítése alapjaiban nem változott tavaly óta, csak kisebb finomításokat eszközöltek a grafikusok. Átdolgozták a textúrákat, így most már minden egyes játékos számítógépes alteregója örökli a tulajdonságok mellett az eredeti arc másolatát is. A mezek kidolgozottsága már tavaly is megdöbbentő volt, de ebben is sikerült előrelépniük a fejlesztőknek: minden apró jelzés látható és jól felismerhető a mezeken. A figurák alapjául szolgáló poligonok számát sebességszempontok miatt bizonyos korlátok között tartották, ami miatt közeli nézet esetén kicsit szögletes a játékosok válla és felsőteste, de ez messze van attól, hogy zavaró legyen. A megvalósítás szépségét a részletek előtérbe helyezése és maximalista kidolgozása adja. A játékosok felszerelésének minden egyes darabját a legnagyobb gonddal rajzolták meg. Az ütőkön látszik az összes felirat, és természetesen a fa erezete sem maradt le. A mezek gyűrődései, a korcsolyák kötése, és a kapusok sisakjának teljesen egyedi felépítése mind csak kiragadott példa a sok apró grafikai csoda közül. Az eddig felsorolt látványelemek 640x480-as felbontásban is megjelennek, de igazán csak 800x600-tól kezdve lesznek élvezhetők. Ha a játékosokat már megcsodáltuk, érdemes szemügyre venni a stadion megújult képét. Eddig ugyanis kizárólag a jég és az a körül zajló cselekmények voltak fókuszban, a stadion belsejét, a lelátót kicsit elhanyagolták, de az NHL 99-ben ez már a múlté. A stadionokat minden részletében 3D-ben modellezték le. A lelátók, a játékoskijáró, a mennyezet héjszerkezete, az onnan lelógó zászlók és a gólt jelző lámpák is mind 3D objektumok, így a kamera mozgásakor érezhető a térhatás. A nézőteret a készítők sok kis függőleges lapra feszített nézői képpel töltötték meg, ami sokkal jobb, élethűbb, mint az eddigi megoldás, bár még mindig lehet rajta mit javítani. Mikor távolról, nem teljesen szemből látjuk a nézőket, egészen látványos a lelátó, de a nézőkre közelítve, premier plánban még mindig furcsán hatnak a „szendvicsemberek". A nézőtérről a jéghez közelítve elhaladunk a bíró pultja mellett, látható a számítógépe és annak gombjai – minden kis részlet a helyén van! A stadiont uraló fényözön és a pásztázó fénycsóvák szintén egy az egyben kerültek át a valóságból a programba.

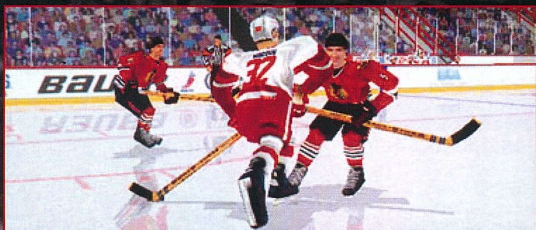
Interaktív közvetítés

Az élethű közvetítés megoldásához eddig még egy számítógépes sportjátékban sem jártunk olyan közel, mint az NHL 99-ben. Az előző részekhez hasonlóan a mérkőzés minden kis mozzanatát beépítették a játékba. A kezdő ceremóniától a játék szüneteinek cselekményein és az orgonaszólókon át a győzelem ünnepléséig minden a helyén van ugyanúgy, mint a valós életben. Idén a játék folyamatát megtörő eseményekkor (les, gól, szünetek...) tv-közvetítésekben









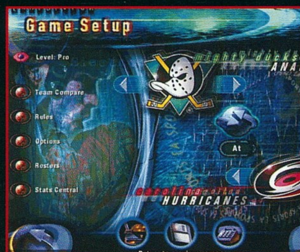


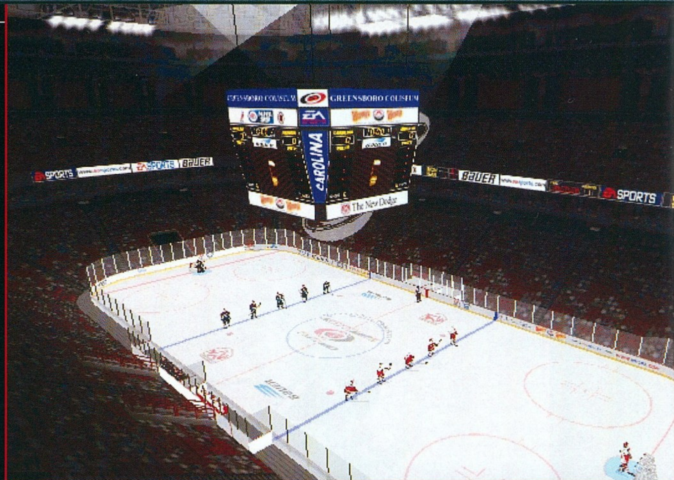


megszokott effekteket láthatunk, nem szimpla vágással ugrunk tovább a folytatásra. Az előző történés utolsó képkockája kimerevedik, és valamilyen módon áttűnik a folytatás kezdőképébe. Ez az apró(nak tűnő) újítás nagyon sokat ad a játék hangulatához, mert szinte egy az egyben visszaadja egy közvetítés képvilágát. A televíziós effektek beépítése mellett a kamerák mozgását is átdolgozták. Bár már az NHL 98-ban is igen finom, sima volt a mozgatásuk, de még ezen is tudtak egyet csavarni. A kamera nemcsak a játékot követi mérnöki pontossággal, hanem a mérkőzés szüneteiben elkalandozik a stadionban, a tető rácsai között szálldos, vagy éppen megkerüli a középső óriás kijelzőt. A kamera sosem áll meg egy helyen, állandó mozgásban van, de ez nem zavaró váltogatás vagy ugrálás, intelligensen választja meg a program az aktuális nézeteket. A végeredmény egy hallatlanul dinamikus látványvilág, ahol a játékosnak nem hagynak időt unatkozni. A középső kijelző egy egyszerű objektumból fontos funkcióval felruházott elemmé vált. A videokijelzőkön animációk futnak, időnként visszajátszásokat mutat, és természetesen az eredményt is jelzi. A grafikai extravagancia mellett természetesen a többi kulcselemet sem hanyagolták el a készítők. A valódi közvetítésekben megszokott statisztikaözönt itt sem tudjuk elkerülni. A mérkőzés szüneteiben a képernyőn megjelenő adatok mellett időnként a kommentátor kiemel egy-egy játékost vagy más elemet, és szöveges magyarázatot, elemzést fűz hozzá. A játékot kísérő kommentár pedig mit sem veszített eddigi változatosságából és dinamikájából. Folyamatosan hallhatjuk Daryl Reaugh és Jim Hughson megjegyzéseit, a játékot kísérő szövegelésüket, amely szerencsére nem néhány standard elem („XY passzol, lő, mellé...") ismétlésére korlátozódik, minden elhangzott megjegyzés érzékeltet valamiféle véleményt is. A játék hangjában nagy változás nem történt tavalyhoz képest. Sztereó vagy dolby surround módban hallgathatjuk a kiváló minőségű hangaláfestést. A tökéletes minőségben digitalizált effektek használata mellett nagy pozitívum, hogy ezek hangerejét egymáshoz optimalizálták, így nagyon egységes a stadionban megszólaló hangok összessége.

A FIZIKAI MODELL

A játék fizikai modelljét jelentősen átdolgozták, így sokkal komplexebb lett. A korong mozgatásánál egy jóval összetettebb számítási eljárásra cserélték a régit, amely a korong forgását és ütközéseit sokkal valósághűbben követi, mint az eddigi metódus. A lövések ereje is sokkal pontosabban sza-





bályozható az NHL 99-ben, és egy kijelző is bekapcsolható, mely lövés közben mutatja ezt. A korong az most már nem csak száll a levegőben, rendesen lehet emelkedést és csavarást is beleadni, ami lehetővé teszi a jól tervezhető és kihasználható palánkjátékot. A játékosok mozgatásának modelljén is csiszoltak egyúttal – most már nem „sétálnak" a játékosok a jégen, hanem a fizika szabályaihoz szorosan igazodva csúsznak, fékezéskor pedig felkarcolják a pályát, nagy jégpor-felhőt hagyva maguk mögött. Ebbe a sorba illik a kapu modellezése is. Az NHL 99-ben a háló sokkal könnyebben elmozdítható, hiszen végre „valódi" jégen áll.

A JÁTÉKMENET

A játék stratégiai modelljét alapvetően nem változtatták meg tavaly óta, csak bővítették és finomították rajta. Az eddigi négy mellé újabb négy edzői stratégiát vettek fel, és ami nagyon fontos, most már egy gombnyomással lehet a mérkőzés alatt stratégiát váltani, ami nagyon jól illeszkedik egy olyan dinamikus sporthoz, mint a jégkorong. Az NHL 98-ban sok kritika érte a passzjátékot, így most visszatértek az „intelligens passzjáték" megoldáshoz, ami azt jelenti, hogy a program rásegít a pontos átadásra – ha van abban az irányban csapattársunk, és nem cseni el az ellenfél a korongot, akkor biztos sikeres lesz a passz. A könnyített passzolás párjaként viszont egyszerűsítették a korongszerzést is, a védőknek nem túl nehéz egy átadást elcsípni az ütőjükkel, ha az a közelükben halad. Az NHL 97-ben oly idegesítő, állandó kapustámadások hibáját szintén kijavították a fejlesztők, most már nem vezet minden második kapu előtti ütközés kapustámadáshoz és kiállításhoz.

Az NHL 99 talán leggyengébb eleme a nehézségi fok. Ha egy játék nagyon élethűen modellezi az aktuális sportágat, és így nagyon nehéz benne nyerni, az még alapvetően nem baj. A probléma csak az, ha a modell nem kiszámítható, azaz a játékos nem tud vele mit kezdeni. Sajnos az EA Sports fejlesztői elkövették ezt a hibát. Az NHL 99 All Star fokozatában még az előző NHL játékokban teljes bajnokságokat veretlenül végigjátszó profik is alig tudnak gól(oka)t szerezni. Amikor mégis sikerül gólt ütni, az teljesen esetleges – megtervezett támadásból szinte lehetetlen eredményesnek lenni. A kontraszt ott válik nagyon élessé, amikor ezzel szemben a gépi ellenfél időnként olyan gólokat lő nekünk, amiről mi csak álmodunk. A gépi kapusok a játékban irreálisan jók lettek. Olyan vesztett helyzetekből is vissza tudnak érni, nyúlni, kapni, menteni, ami teljesen lehetetlen a valóságban. Ez már nem olyan nehezítés, ami inspirálná a játékosokat, inkább a hosszabb távú motivációt töri le. A fejlesztők célkitűzései között ott volt, hogy kezdők számára is kezelhető és élvezhető játékot készítsenek, melyben fejlődve később magasabb szinten is találnak kihívást. Sajnos csak az első célt sikerült megvalósítani. Az utóbbi célkitűzést a kapusok „isten módra állításával" agyonvágták. Az NHL 99-et – úgy tűnik – nem a profi játékosoknak készítették, hanem a kezdőknek és a számítógépes kapusoknak…



Az NHL 99 minden idők legszebb sportjátéka, amely egyedülálló hitelességgel adja vissza az amerikai hokiliga mérkőzéseit, illetve azok sajátos hangulatát. A hétköznapi sportjáték kategóriából kiemelkedve immár az „interaktív közvetítés" álma felé haladunk. A program játszhatósága a régi, grafikája, hangja és hangulata egyedülálló. Eltekintve a profi szint extrém nehézségétől, amit a játék Achilles-inának is nevezhetünk, az NHL 99 kétségtelenül a sportjáték klasszikusai közé tartozik.

Charlie

MÁSIK VÉLEMÉNY

A gyönyörű grafikai újítások mellett véleményem szerint a játékmenetben fejlődött a legtöbbet az NHL 99. A korong mozgása nagyon életszerű, egyre inkább megközelíti a valódi közvetítéseken látottakat. Lehet például palánkról passzolni, ami a korábbi NHL programokból mindig nagyon hiányzott. A játékosok mozdulatai sem annyira darabosak, igaz, a részletes kidolgozásért cserébe mintha egy kicsit szögletesebbek lennének. A mesterséges intelligencia is érezhetően sokat javult, csapattársaink nem korcsolyáznak be ész nélkül az ellenfél harmadába, és a felesleges kapustámadások is megszűntek. Maguk a kapusok is fejlődtek, nehezebb gólt ütni, ez azonban szerintem inkább pozitívum, mint hátrány. A körítés, a menürendszer ezúttal is tökéletes, a játék fergeteges hangulatáról pedig igen sokat elárul, hogy a hangosbeszélőn még az is bemondják, hogy a szünetben két és fél dollárért lehet sajtos szendvicset venni a büfében…

td

TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: P133 • 16 MB RAM
3D-támogatás: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: 4 játékos
Dokumentáció: 30 oldal
Extrák: –
Kiadó: Electronic Arts
Grafika: kiemelkedő
Hangulat: kiemelkedő
Összetettség: összetett

ÉRTÉKELÉS: 92

Premier Manager 98

▼ Gremlin Interactive



Az Actua Sports-sorozat máig egyik legsikeresebb tagja a Premier Manager, amelynek '97-es verzióját több játékmagazin választotta tavaly az év legjobb sportjátékának. Az idei foci-vb alaposan felkavarta a sportjátékok piacát – a menedzserjátékok területén ez az Ultimate Soccer Manager 98 képében mutatkozott meg, amely könnyedén taszította le a trónról a PM97-et. Ráadásul egy ideje a sportjátékok koronázatlan királya, az EA Sports is egy focimenedzser programon dolgozik, így a kiadó most azzal a nem titkolt céllal bocsátotta útjára a Premier Manager 98-at, hogy visszaállítsa az Actua Sports-sorozat megtépázott nimbuszát.

Nos, úgy tűnik, a Gremlint is utolérte a „Dune 2000-szindróma", azaz a sokak által várt, újdonságokkal és eredeti megoldásokkal teli játék helyett a régi verzió mai szintre hozott, kifényezett változatát jelentették meg. A fejlesztők ezt nem is rejtik véka alá, hiszen a játékot mint a PM97 felújított változatát hirdetik, a '97/'98-as szezon összes eredményével és adatával kiegészítve. A játék adatbázisa már a tavalyi verzióban is félelmetes mennyiségű információt zúdított ránk, ezt most még tovább fokozták. A négy angol liga 92 csapatának több száz futballistájáról kaphatunk fényképes életrajzot, játékstíluselemzést, érdekes adatokat, történeteket a játékos pályafutásáról, dicsőséglistát – a program ezen része akár külön multimédia CD-ként is megállná a helyét, „Amit tudni akarsz az angol fociról" címmel.



A menedzser-rész nem változott tavaly óta, azaz vagy egy szabadon választott gárda útját egyengetjük a világhír felé, vagy egy gyengécske negyedosztályú csapat menedzsereként kezdve karrierünket kell a csúcsra felkapaszkodnunk. Szabadon választott az is, hogy mennyire kapunk szabad kezet a klub vezetésében. Edzőként a csapat összeállításával, az edzéstervekkel és taktikákkal kell törődnünk, míg pénzügyi vezetőként a játékosok adásvétele, kisegítő személyzet szerződtetése, hirdetésszervezés és a stadion karbantartása a feladatunk, azaz anyagilag kell egyenesben tartanunk a klubot. A legnehezebb szinten természetesen mindkét feladatkör ránk hárul, az ifjúsági játékosok megfigyelésétől a többmilliós kölcsönök felvételéig.

Ha sikerült összeállítani az „aranylábú tizenegyet", az éppen aktuális bajnoki liga mellett játszhatunk barátságos meccseket szerte Európában (öt magyar csapat is szerepel a program repertoárjában), illetve indulhatunk a két tradicionális angol kupasorozatban a FA Kupáért, illetve a Liga Kupáért. Természetesen az európai kupaküzdelmek sem maradhattak ki a játékból, de a nemrég bevezetett 32 csapatos Bajnokok Ligájára alighanem a PM99-ig várnunk kell... Maga a meccs megvalósítása az, amiben a Premier Manager hagyományosan a többi hasonló típusú játék fölé kerekedik. Hatféle kameranézetből követhetjük nyomon a mérkőzést, olyan színvonalon, ami becsületére válna egy-két „komoly" foiszimulátor játéknak is. A World Cup 98-tól azért még elmarad, de ahhoz képest, hogy valójában nem erről szól a játék, ez csak egy extra szolgáltatás, igazán lenyűgöző.

Azonban hiába a látványos közvetítés és a lexikonnyi ismeretanyagot felsorakoztató adatbázis, ha maga a játék semmit nem fejlődött a tavalyi rész óta. A játékszoftverek piacán nem lehet büntetlenül fejlesztés nélkül tölteni egy teljes évet – a Premier Manager 98 esetében a „büntetés" az, hogy nem sikerült a trónfosztás, a focimenedzser játékok királya továbbra is a Sierra Ultimate Soccer Manager 98-a marad.

HANCU



TECHNIKAI JELLEMZŐK

Hardverigény: 486DX2-66 • 16 Mb RAM
3D-támogatás: –
Multiplayer: 8 játékos
Dokumentáció: 20 oldal
Extrák: a '97–'98-as szezon adataival frissített enciklopédia

Kiadó: Gremlin Interactive
Grafika: nagyon jó
Hangulat: jó
Összetettség: nagyon összetett

ÉRTÉKELÉS

82

3D ULTRA MINIGOLF DELUXE

▼ *Sierra*

A golf egy tipikus angol játék: elegáns, hűvös, mértéktartó. Az ember szépen felöltözik, megissza az ötórai teát, aztán kimegy a pusztába, nagyokat üt a labdába, és félórákat sétál utána. Ahogy az a jó öreg európai találmányokkal lenni szokott, az amerikaiak persze ennek is kitalálták a pergőbb, látványosabb, dinamikusabb (és persze egy kicsit „műanyag") változatát: a minigolfot. A lényeg – a labdát különféle akadályokon átjuttatva, minél kevesebb ütéssel a lyukba juttatni – megmaradt, csak a körítést tömörítették egy picit.
A pálya sokkal kisebb, mint egy hagyományos golfjáték színtere, viszont úgy tele van zsúfolva agyafúrt csapdákkal, akadályokkal, hogy néha jobban hasonlít a terep flipperasztalra, mint golfpályára. A Sierra alkotása (mely talán az első „komoly" minigolf-feldolgozás) még ezen is túlmegy, hiszen számítógépen a legvadabb – a valóságban nyilván nonszensz – ötletek is megvalósíthatók. A fantasztikus ötletparádé és a változatos helyszínek adják a 3D Ultra Minigolf legnagyobb vonzerejét. Játszhatunk futurisztikus környezetben egy holdbázison, a tenger fenekén, egy kísértetjárta kastélyban, vagy akár a felhők között is. Szintén nagyon jópofák (és a valóságban nehezen elképzelhetők) az egyszeri golfozó éltét megkeserítő akadályok, mint a labdát eltaposó dinoszaurusz az őskori pályán, a kísértetkastélyban a szellemek, vagy a sarkvidéki pályán a pingvinek és az óriáscet.
A játék irányítása kellően egyszerű és rugalmas: háromféle ütő és kétféle ütésmód (egy könnyített, irány- és erősségjelző műszerekkel, és egy minden segítség nélküli) közül választhatunk kedvünkre valót. 27 pálya áll rendelkezésünkre, hogy Jack Nicklaus és Tiger Woods nyomdokaiba lépjünk – ezek sajnos elég aprók, a legtöbbjüket némi gyakorlattal 2-3 ütéssel könnyedén teljesíteni lehet. Azért a profi szint elérése nem kevés időbe fog telni (és remek szórakozást fog nyújtani), hiszen egy-egy pályán elég vad ötletek kellenek a labda helyes irányba tereléséhez. A középkori kastélyos pályán például egy kőhajító ostromgépet alkalmazhatunk, a Clouds pályán egy madarat kell segítségül hívni, míg a kalóz erődítménynél egy ágyú fogja a labdát a lyuk közelébe röpíteni.
A grafika és a zene éppen illik a játék stílusához, nem egy Unreal, de a funkciójának megfelel: kellemes aláfestést ad ahhoz a habkönnyű szórakozáshoz, amit a játék nyújt mindenkinek 0–99 éves korig.
A golfozás (annyi más játékhoz hasonlóan) multiplayer üzemmódban a legélvezetesebb, maximum négyszemélyes partikat rendezhetünk, akár interneten keresztül is.

HANCU











CHESSMASTER 6000

A mesterséges intelligencia a számítástechnika talán csak egyetlen szeletében fedezhető fel, mégpedig a sakkszimulátorok különc világában. Itt a programozók ugyanis megvalósították már mindazt, amit eddig még egyetlen más területen sem voltak képesek – a gép legyőzte a világ legjobb koponyáját. Ezért lehetünk biztosak abban, hogy a Chessmaster legújabb verziójában a pénzünkért komoly ellenfélre találunk.

A program hihetetlenül gazdag: az MI nemcsak személyre szabott partnerünkként funkcionál, hanem egyszerre pótolja a tanító, az edző személyét, a szakkönyvek tucatjait, és a történelmi játszmák elemzésekkel fűszerezett beszámolóit is. Felmérhetjük tudásunkat a feladványok megoldásával, a játszmák helyes elemzésével, és természetesen a valódi partikkal is. Egyetlen bajnokság alatt például megidézhetjük a sportág legnagyobb alakjait. Képzeljük el, hogy mérkőzést játszunk a kubai Capablancával, a legendás Bobby Fisherrel, a mai király Kaszparovval, vagy éppen az egyik Polgár lánnyal! Érdemes kipróbálni, hogy melyikük ellen tudjuk legtovább húzni a partit...

A 6000-es verzió népszerűsítéséhez a Mindscape Josh Waitzkint, egy tehetséges fiatal nagymestert nyert meg. Ő segíti a kezdőket tanácsaival, játszmái elemzésével. A nagymester – tapasztalataim szerint – sajnos elég gyorsan beszél és hajlamos elharapni a szóvégeket, ezért kezdő angolosoknak ez a lehetőség nem fog sokat nyújtani. Sokakat az is zavarhat, hogy a mester eléggé öntelt, és nem éppen diplomatikus, ellenfeleinek lépéseiről lekezelően nyilatkozik – bár ezt könnyen teszi, hiszen szinte csakis győztes mérkőzéseket elemez...

-CSONTI-

WARBIRDS

Sokan mondják, hogy egy játékot a multiplayer mód szemszögéből lehet a legjobban megítélni, hiszen legjobban itt jönnek elő az adott program gyengéi, illetve pozitívumai. Sokkal élvezetesebb egymás ellen (vagy akár egymásnak vállvetve) játszani, mintha egyedül kellene a gépi intelligenciát legyőznünk. Mi van akkor, ha egy játékot kifejezetten többjátékos üzemmódra éleztek ki, mint jelen esetben az Interactive Magic a második világháborús programját?

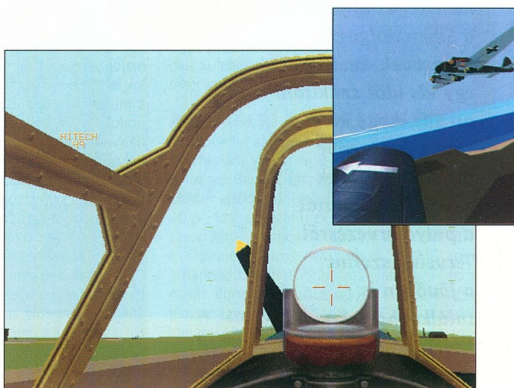
A játékban beleülhetünk a háborúban részt vett nemzetek repülőgépeibe, és valós, illetve fiktív területek sokaságán át kergetőzhetünk barátainkkal, vagy akár teljesen ismeretlen játékosokkal. Az 50 választható gép között biztosan találunk kedvünkre valót, akad közöttük bombázó és vadászgép egyaránt, mint például a jól ismert B17F nehézbombázó, az A6M2-es japán vadászgép, a német Messerschmitt-sorozat, a brit Hurricanok vagy az orosz Yak gépek.

A multiplayer fajtáját tekintve „természetesen" az interneten keresztül való kommunikációval valósították meg, azaz be kell jelentkeznünk egy Interactive Magic szerverre (iMagic online, a játékhoz alapban kapunk 30 dollárnyi ingyenjátékot a szerveren), ahonnan ki tudjuk választani a nekünk legszimpatikusabb játékformát. A szokásos sablonokon kívül találhatunk egészen fantáziadúsakat is; az orosz számháború például kifejezetten ötletes.

Ha internetes játékról van szó, elmarasztalhatatlan kérdés a sebesség, különösen hogy amerikai szerveren folyik a játék. Ha van legalább 28.8-as modemünk, nem lesz különösebb gondunk (azért ajánlott a 33.6-os...). Szót kell ejteni a grafikáról is, amely nyilván nem produkál annyit, mint mondjuk egy Motorhead, lévén a Warbirds internetes játék. Kissé „lelakott" a program kinézete, pedig Direct3D-t is támogat, de a sok lens flare-hez, ködhöz, füsthöz szokott szemünknek mégis nagyon sivárnak tűnik. Főleg a robbanások megrázóak: '98 vége felé egy robbanást és füstölést úgy megvalósítani, hogy piros, sárga és fekete csíkok veszik körül a repülőgépet... legutoljára ezt a Chuck Yeager's Air Combatban láthattuk.

Ha nincs net-hozzáférésünk, akkor is tartogat egy „Head to Head" üzemmódot a program, ahol gépeinket összekötve ketten vadászhatunk egymásra, aminek szintén megvan a maga varázsa.

IWO

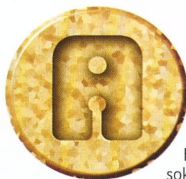


A pályaszerkesztés művészete

Levelord titkai I. rész



Richard „Levelord" Gray neve biztosan ismerősen hangzik minden first person shooter rajongó számára. A Ritual egyik frontemberének számító fiatalembert a világ egyik legjobb pályatervezőjeként tartják számon. A Duke Nukemhez és a Quake-hez kiadott kiegészítők mellett olyan művekkel tette le eddig a névjegyét, mint a Scourge of Armagon. Richard mostanában nagyon elfoglalt, lévén az Activision reményteljes új játékán, a Sinen dolgozik gőzerővel, ám tudott egy kis időt szakítani arra is, hogy kérésünknek engedve megossza velünk néhány gondolatát a pályatervezésről. Terveink szerint a jövőben is találkozhattok majd Levelord-cikkekkel a ZED oldalain...

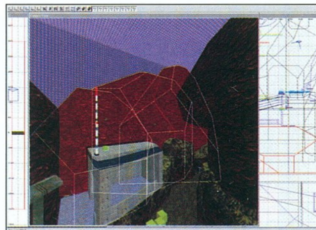


A következő cikket a Computer Gaming Word 1998. júniusi számába írtam, de egyszerűen nem hagyhattam, hogy a magyar játékosok kimaradjanak belőle. Éppen ezért a ZED hasábjain is közzéteszem legbelsőbb titkaimat a pályatervezésről.

Nem akarok túl intellektuálisnak tűnni, de a legtöbb pályához nagyon sok kifinomult, majdhogynem tudományos eszközt használok fel. Gyakran veszem észre magamon, hogy a műszaki és művészeti iskolában tanultakra utalok, így a következőkben is szó lesz néhány alapelvről ezek közül. Sajnos nincs elég hely ebben a rövid cikkben, hogy bővebben kitérjek olyan témákra, mint a minimalizmus és az optikai csalódások. Ha ezen témákról többet akartok megtudni, olvassatok el egy-két könyvet, vagy szörfözzetek egy kicsit a neten... és tekintsétek magatokat műveltnek!

Az egyik kedvenc pályarendezési elvem a természetes környezet használata. Az ilyen pályákon rengeteg szabálytalan forma található, ezért sokkal nagyobbnak és nyitottabbnak tűnnek, mint a tipikus belső szintek. Sajnos azonban a jelenlegi 3D játékengine-technológiák sem a szabálytalanságot, sem a nyitottságot nem kedvelik túlzottan. Ez általában kényszerhelyzetet idéz elő, azaz a tervezőknek nagyon korlátozottak a forrásaik az ilyen jellegű környezetek újraalkotásakor. Szerencsére azért bőven vannak lehetőségeink arra, hogy ezeket a kényszereket kijátsszuk és megkerüljük...

A 3D engine-ek igencsak előnyben részesítik a kocka-alapú és ortogonális alakzatokat, ugyanakkor viszont a jelenlegi technológiák erősen





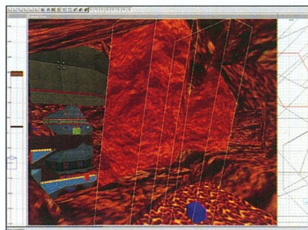
korlátozzák a poligonos felületek számát a pályán belül. Bárki, aki néhány óránál többet töltött el egy pálya készítésével, tudja, hogy a művészet jelenlegi állása erősen ellenáll ennek az erőfeszítésnek. Ennek ellenére jónéhány olyan trükk és fortély létezik a művészet világában, amit pályaszerkesztésnél is felhasználhatunk, sőt, a tudományos tapasztalatokat kihasználva látszólag a méreteket is lényegesen megnövelhetjük. Ebből is látszik, hogy egy korlátozott alapanyaggal rendelkező művész nem feltétlenül alkot korlátozott dolgokat!

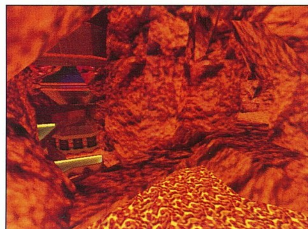
MINIMALIZMUS – A KEVESEBB A TÖBB!

A minimalizmus a modern művészetek egyik legnagyobb mozgalma. Ezt az irányzatot a színek és formák minél nagyobb korlátozása jellemzi. Egy minimalista egyszerű, ismétlődő geometriai alakzatokat használ (ismerősen hangzik?), hogy kifejezze a művészet legtisztább és abszolút lényegét. Egy cilinder jelképezhet egy fát, egy kocka lehet akár egy ház is. Bár nem szándékos, de ez egy ördögi kör, amelybe egy pályatervező is belekerül. A művészi mozgalom célja, hogy kiküszöbölje az összes szükségtelen és fölösleges elemet az adott tanulmányokból. A pályatervezőké pedig, hogy a lehető legkevesebb poligon használatával teremtsék meg a leghatásosabb és legnagyszerűbb pályát. Tehát az alapvető stratégiák – bár a motivációk különböznek – teljesen megegyeznek. A pályáknak a lehető legegyszerűbbeknek kell lenniük a technológiai kényszer miatt, hitelesen vissza kell adniuk az egész környezetet, és azt a hatást kell elérniük, hogy a játékos azt mondhassa: „Hú, ez félelmetes!" Csak a legszükségesebb elemeket lehet használni, a lehető legügyesebb és leggazdaságosabb módon.

IKEBAN (SHOKA)

A minimalista megközelítésre a legjobb példát a japán virágkötészetben, az ikebanában lehet megtalálni. Ez a virágkötészet nagyon egyszerű és természetes formája, szemben a nyugati túldekoráltsággal. A pályatervezők java része a nyugatiakhoz hasonlóan gondolkodik. Az ikebana a lineáris szerkezet és ritmus harmóniájának megteremtésére törekszik, ahelyett, hogy a virágok mennyiségét hangsúlyozná. Az ikebana a virágoknak szentelve figyelmét, az elrendezés lineáris mivoltát hangsúlyozza. „Az elrendezés a fontos, nem maguk a virágok!" – hangzik az alapkoncepció. Különösen fontos a Shoka Ikebana, amelyben csak három virágot rendeznek el precíz háromszögben. Ugyanez a megközelítés igaz a pályatervezésnél is: az elrendezés linearitásának hangsúlyozása a lehető legkevesebb poligon használatával úgy, hogy az eredmény ragyogó látványt nyújtson. Egy teljes hegyoldalt ki lehet tölteni három jól elhelyezett pamaccsal!





AZ EMBERI LÁTÓRENDSZER

A szemed – az emberi látórendszer (HVS, azaz Human Vision System) – két dimenziós rendszer. Bár azt hiszed, hogy három dimenzióban látod a dolgokat, a szemed valójában 2D-s. Ezt egyszerűnek tűnik megérteni, de szeretném, ha megállnátok itt egy pillanatra és rájönnétek, hogy nem tudunk SEMMIT arról a harmadik dimenzióról, amit látunk. A harmadik dimenzió később adódik hozzá a képhez az agy hátuljában levő nyakszirti kéregállomány jóvoltából. Mindent, amit a harmadik dimenzióról tudunk, a nyakszirti kéregállományban levő, nagyon kifinomult „szoftver"

generálja. Ez a szoftver sok feltevést és jó néhány „rövidítést” végez, miközben megteremti a harmadik dimenziót. Néhányat ezek közül a feltevések és rövidítések közül felhasználhatsz, hogy hangsúlyosabbá tedd és növeld a pályát, különös tekintettel annak mélységére és terjedelmére.

OPTIKAI CSALÓDÁSOK

Biztos vagyok benne, hogy már mindannyian voltunk áldozatai optikai csalódásoknak. Közülük a legtöbb a harmadik dimenzió újraépítésekor fellépő zavar eredménye. Mi különösen a vizuális mélységgel kapcsolatos utasításokért felelős optikai csalódásokra akarunk koncentrálni. Fontos, hogy a játékos úgy érezze, van egy „odakinn” a pálya határain túl. A valós világban a következő dolgok befolyásolják a tér- és valóságérzékelésünket: elzáródás, perspektíva, atmoszferikus hatások, árnyékolás, mozgási parallaxis, közvetítés/közbeékelés, konvergencia és alkalmazkodás.

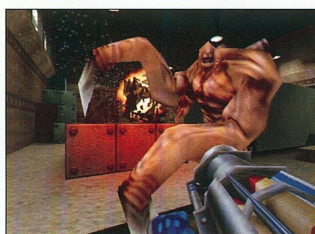
A vizuális mélységi utasításokat – mint a perspektíva, árnyékolás és az atmoszferikus hatások – már tudják a 3D engine-ek kezelni. Más utasítások bemeneti differenciálokat igényelnek, hogy elkülönítsék szemeinket. Az egyenlőtlenség és az alkalmazkodás így már különleges felszerelést igényelnek (sztereo-optikus szemüveg, osztott képernyő stb.).

Még mindig van néhány mélységutasítás, bár ez a szemben önálló egységként működik, és ezeket nagyon egyszerű egy pályán felhasználni. Mi azt akarjuk, hogy a játékos agya azt higgye, a pálya sokkal nagyobb kiterjedésű, mint amekkora valójában. Be akarjuk csapni a rendszert, és arra ösztönözni a játékost, hogy amikor a pályát nézi olyan szavakat használjon, mint a „mögött”, a „túl” és a „hátul”.

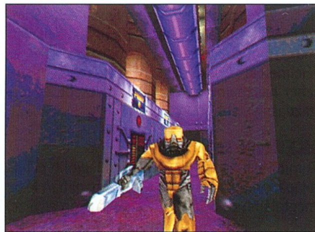
ELZÁRÓDÁS

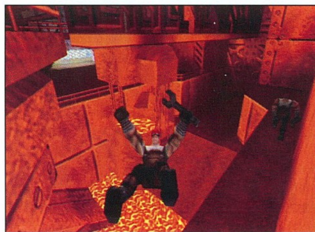
Amikor a képnek egy részét valami az előtérben takarja, az ismeretlen rész „elzáródik”. A HVS egyik feltevése, hogy annak a „valaminek”, aminek az elzáródás köszönhető, elöl, a látható részben kell lennie. Arra kényszeríteni a játékos agyát, hogy elvégezze ezt a műveletet, egy indirekt, de hatásos módja annak, hogy a három dimenzió érzését fokozzuk. Ezt a feltevést fel tudjuk használni arra, hogy még több mélységet vigyünk a pályába; és ez nem jelent túl sok extra poligont! Gyakran csak azért helyezek el néhány tárgyat és épületet a pályán, hogy stimuláljam ezt a hatást. Általában a határvonalak elé rakom ezeket, hogy a pálya vége még távolibbnak tűnjön.













MOZGÁSI PARALLAXIS

A mozgási parallaxis egy másik nagyon erőteljes hatás, ami még több mélységet kölcsönöz a pályának. Ez az effektus a tárgy látszólagos elmozdítása a képben, a szemlélő közelségéhez viszonyítva. Jellegében hasonlít az elzáródáshoz, de ez inkább a tárgyak képen belüli, és nem a statikus helyszínen levő mozgásán alapszik. Az agy ezt a különbséget használja az elrendezésben a relatív távolságok meghatározására, te pedig ennek segítségével még nagyobb mélységűnek tudod feltüntetni az adott pályát. Az előtérben levő tárgyak finoman stimulálják a játékos mozgási parallaxisát, és a körbe-körbe mozgás egy állandó parallax differenciál áramlatot hoz létre, hogy újra és újra előidézze a mélységérzetet. Erre jó példa, amikor autót vezetsz és kinézel az oldalsó ablakon, azt veszed észre, hogy a közvetlen előtted levő házak sokkal gyorsabban „száguldanak el” melletted, mint azok, amelyeket a távolban látsz. Még ennél is lassabbak a felhők a távoli háttérben.

ELEGÁNS HATÉKONYSÁG

A pályatervezés átmenet a művészet és a tudomány között. Tervezés közben nagyon sok idegesítő korlátozással találkozhatunk, és ezeken általában csak valamilyen trükkel lehet túllépni. Azt hiszem, a legtöbb ember nem veszi észre, hogy a mi szakmánkban mekkora szerepe van a tudománynak, és azt hiszi, hogy a pályatervezés csak és kizárólag kreatív művészet. Valójában a pályatervezést elkönyvelték e közé a két, láthatóan egyenlőtlen szabályokkal rendelkező ág közé; ha megérted mindkettőt, az nagy segítséget jelenthet munkád során. Emlékezzetek arra, hogy a művészet megmondja, hogy MIÉRT, a tudomány pedig, hogy HOGYAN látod a dolgokat; mindkettő ismerete pedig segít abban, hogy hatásos pályákat hozz létre a piacon kapható, korlátozott eszközök segítségével. Egy jó pályatervezőnek a lehető legegyszerűbb feltételekben kell gondolkodnia. Az egyszerűség más formáinak tanulmányozása, mint a minimalizmus és az ikebana, sokat segíthet, hogy a tervező más szemmel lásson mindent. Ha pedig már ez sem segít, akkor ideje elővenni a Tudomány Varázsdobozát, és a HVS trükköket használni!

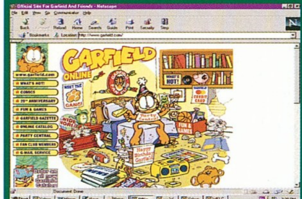
Levelord

(folytatjuk...)

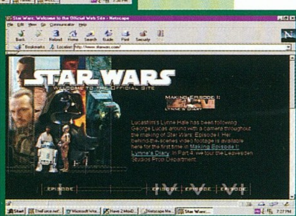


Netböngésző

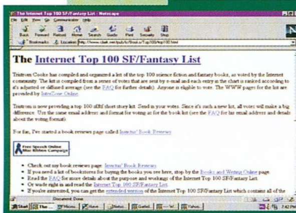
Ehavi Netböngészőnket kezdjük egy találós kérdéssel. Ki az, aki kövér, lusta, imád aludni és hihetetlen mennyiségű lasagnét tud megenni valószínűtlenül rövid idő alatt? A rövid személyleírás természetesen Garfieldet, a világ leghíresebb macskáját takarja. Jim Davis amerikai rajzoló „gyermekével" több tucat homepage foglalkozik a neten, a legjobb talán ahttp://www.garfield.com/, ahol mindent megtudhatunk, amit a képregény- és rajzfilmsztárról tudni érdemes, ráadásul fantasztikusan jópofa garfieldes képeslapokkal örvendeztethetjük meg ismerőseinket.



Minden idők leghíresebb és egyben legsikeresebb sci-fi meséje, a Csillagok háborúja tavaly ünnepelte huszadik születésnapját. Ebből az alkalomból a sztori „szülőatyjai", Spielberg és Lucas a trilógia felújított változatával ajándékozták meg a rajongókat, majd bejelentették a második három rész (ami valójában kronológiailag az első három epizód) forgatását. Rengeteg site-on olvashatunk az új Star Wars-filmekről és más, Csillagok háborújával kapcsolatos érdekességekről; a legjobbak ezek közül a http://www.starwars.com/, illetve a http://theforce.net/ címen találhatók.



Ha már a sci-finél tartottunk, nézzünk be a http://www.clark.net/pub/iz/Books/Top100/ címre, ahol az irodalomtörténet legjobb sci-fi és fantasy könyveinek százas toplistája változik napról napra a homepage-et látogatók szavazatai szerint. A Gyűrűk Urának első helye – úgy tűnik – megingathatatlan, de mögötte a helyzet elég gyakran változik, attól függően, hogy éppen Asimov- vagy Moorcock-rajongók jártak legutóbb a site-on. Lapzártakor éppen (saját szavazataimnak is köszönhetően) Orson Scott Card Végjátéka követi Tolkien klasszikusát a listán.



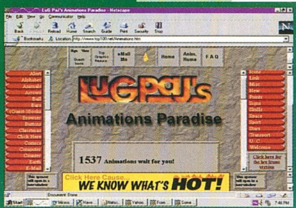
A filmeknél maradva, a hollywoodi új hullám kedvelőinek figyelmébe ajánlom a http://www.geocities.com/Hollywood/Studio/1217/ címet, ahol az amerikai filmgyártás legifjabb rendezőbálványáról, Quentin Tarantinóról olvashatunk. Letölthetők eddigi forgatókönyvei, interjúk és tanulmányok Tarantino-filmekről, illetve az egész Tarantino-jelenségről. A legforróbbnak mostanában az új, Magyarországon még be sem mutatott QT-film, a Jackie Brown szövegkönyve, kritikái, apró érdekességei számítanak. Ha van valami eget rengető filmötletünk, azt akár el is küldhetjük innen, személyesen a Mesternek (illetve az ügynökének).



Az angol focinak egyre szélesebb a rajongótábora hazánkban is – köszönhetően az egyre sűrűbb tv-közvetítéseknek, és (talán) a népszerű focimenedzser programoknak, melyek egytől egyig a Premier Ligában játszódnak. Szinte az összes angolfutball-klubnak van saját honlapja a neten, ezek közül is kiemelkedik igényes kivitelezésével és frissességével az Ágyúsok, azaz az Arsenal oldala. A http://www.netlink.co.uk/users/arseweb címen található site-on az együttes történelmét, hihetetlen mennyiségű statisztikát, a csapat fotóit ugyanúgy megtaláljuk, mint az idei szezon Arsenal-naptárát vagy a legfrissebb híreket a csapat háza tájáról.



Az animált GIF-ek a formátum kifejlesztése óta nagy népszerűségnek örvendenek, hiszen aránylag kis terjedelmük ellenére elég jó minőségű animációkat lehet így tárolni. Tavaly a Pathfinder, a NASA marsjárója is ilyen formátumban küldte képeit a vörös bolygóról egyenesen az internetre. Bár egész kis filmek forognak közkézen GIF-ben, a formátum inkább jópofa pörgő-forgó-változó feliratok, ábrák ábrázolására alkalmas. A http://www.top100.com/animations/ címről több mint 1500 animált GIF-et tölthetünk le a legkülönbözőbb témákban. **HANCU**



69



Levelezés

SZERKESZTŐSÉG
1113 Budapest, Bartók Béla út 152/C
TELEFON/FAX
203-1351
E-MAIL
pczed@zed.hu
HOMEPAGE
http://www.zed.hu
POSTACÍM
1518 Budapest, Pf. 27

▼ TÓTH TIBOR, TISZAÚJVÁROS

Tisztelt szerkesztők!

A ZED 98/9. szám 13-14. oldalán látható kutya még véletlenül sem pitbull, hanem angol bullterrier. Ennek a fajtának bizonyítottan semmi köze sincs a pitbullokhoz. Ajánlom figyelmükbe ezt a fajtát, mivel tapasztalatból tudom, hogy erősen technikai beállítottságú fajta, talán az Önök szerkesztőségének hangulatát is feldobná valamelyest.

Köszönjük a helyreigazítást és az ötletet. Kérem az olvasókat, hogy ne lepődjenek meg, ha januártól egy erősen technikai beállítottságú kutya fogja írni a cikkeket.

▼ KRIA

Most végre elszántam magam, hogy írjak neked. Már sokszor kérted, írjuk meg neked az észrevételeinket az újsággal kapcsolatban. Szerintem a megjegyzések fölöslegesek; a „Játékok ABC sorrendben" szintúgy.

Ebben nem értünk egyet. Sok olvasó szereti és szerintünk is hasznos, mert áttekinthetővé teszi a kínálatot.

A többi cikk (news, leírások, ismertetők, computer hírek, hardware oldalak, tesztek) tetszenek. Más: Nem tudom, hogy terhedre van-e ez a sok levél, de én imádom a Levelezés rovatot. Kár, hogy csak két oldal.



Nincs a terhemre. Nagy levelező vagyok, nemcsak itt az újságban, hanem az ismerőseimmel is rengeteg levelet váltok. De a Levelezés várhatóan megmarad két oldalon, végül is, ez csak egy része az újságnak.

A költözésről írhatnál egy-két sort, hogy s mint zajlott, mi az eredmény, jobb lett-e vagy rosszabb, meg ilyenek.

A költözésről? Nos a költözködés megpróbáltatásokkal teli napjaira a szerencsésebbek már nem is emlékeznek – a kellemetlen emlékeket gyorsan törölték. Mások a kérdésed hallatán vitába kezdtek: vajon 40 vagy 50 fok melegben cipelték a bútorokat. Egy jó volt benne, hogy hamar vége lett.
Ja, és az új hely szép és kellemes, este pedig izgalmasan kihalt.

▼ LANKESTER

Elolvastam a legújabb levrovot és a következőkre jutottam: Mr. Veszélyesnek üzenném, hogy ha nem tetszenek neki a levelek, akkor vagy írjon jobbakat, vagy ki se nyissa azt a két oldalt, ahol az általa oly gyengének ítélt levelek vannak. Egyébként hol van az leírva, hogy a levrovnak viccesnek kell lenni?

Sehol. De azért nem árt, ha az.

Arról pedig, hogy a szerelmes regények olvasói miért 90%-ban nők, ahhoz egy osztálytársam csak annyit fűzött hozzá (hímnemű az illető ahogy én is): „Ők olvassák, mi csináljuk!"

▼ PLG

Azt szeretném kérdezni, hogy miért van az, hogy a levirovban kb. 3-4 rendes levél van, a többi pedig mind a Gondolatébresztőre érkező levelek közül való?

Ennek két oka van. Az egyik az, hogy a Gondolatébresztőre írott válaszok sokszor nem érkeznek meg a következő lapzártáig, ezért lehetőséget kell biztosítani arra, hogy a megkésett levelek is megjelenhessenek. A másik ok az, hogy hamar unalmassá válnak az olyan levelek, hogy Zed, neked mi a kedvenc játékod, színed és ételed stb.

▼ SZABÓ BÁLINT PÉTER

A szeptemberi szám levelezési rovatában közölt Kovács Zsolt leveléhez csak annyit szeretnék hozzáfűzni, hogy a levél írója vagy egy nő vagy egy ostoba férfi. Ilyen leveleket azért nem szabadna leadni a levrovban. Egyébként nem tudom, hogy egy ember, hogy lehet arra büszke, hogy ő milyen hülye/béna és még dicsekszik is ezzel. Idézem: „15 éve napi 8-10 órát töltök számítógéppel, mégis a megoldást egy egyébként hozzá nem értő nő szokta megtalálni" vagy „megver a Doom, Doom II, Duke Nukem, Quake, Red Alert, Tomb Raider I és II játékok bármelyikében".

Miért nem kellene egy ilyen levelet megjelentetni a Levelezésben? Azért, mert más a véleménye, mint Neked? Mert nem érzi trónfosztásnak azt, hogy egy nő ügyesebb Nála bizonyos játékokban? És mért lenne béna? Akinél egy nő jobban játszik, az már csak béna/hülye lehet? Zsolt leveléből én nem azt olvastam ki, hogy 15 éve a munkája során felmerülő összes problémát egy nő oldotta meg helyette, hanem azt, hogy a nők ugyanúgy meg tudnak oldani logikai és elvont feladatokat, mint a férfiak.

Javaslom neki, hogy inkább húzza meg magát, ha ennyire gyenge.

Honnan veszed, hogy gyenge? És

TI KÉRDEZTÉTEK

FINAL FANTASY 7 KÉRDÉSEK

Kérdés: *A zongoránál milyen dallamot kell lejátszani a siker érdekében ?*

Válasz: A dallamok:
Do-Re-Mi-Ti-La
Do-Re-Mi-So-Fa-Do-Re-Do

Kérdés: *Hogyan tudnám megölni Ultimate Weapont? Az a baj, hogy körbe-körbe röpköd, és nem tudom elérni.*

Válasz: Sokat kell küzdeni, mire végre megállapodik egy nagy tó felett, ahol el lehet látni a baját. Addig viszont türelem és kitartás.

EGYÉB KÉRDÉSEK

Kérdés: *Win98-am van, minden oké, a játékok szépen futnak, csak annyit kérdeznék, hogy hogyan értethetném meg a játékaimmal, és a Windowszal, hogy van egy MS Sidewinder gamepadem?*

ha történetesen nem játszik valami fényesen, kit érdekel ez? Miért fontos? Csak az írhatja le a véleményét, akinél nincs jobb játékos? Akkor lehet, hogy a Te leveledneк sincs itt helye, mert a baráti köródben lehetsz a legmenőbb, de menj el egy partyra vagy egy világversenyre (most már ilyenek is vannak) és rögtön kiderül, hogy ki a gyenge. Ez az egész csak játék, nem vérre menő párbaj! Nem az a fontos, hogy ki milyen jó, egyedül az számít, hogy élvezze, amit csinál. Hiszen játék. És végképp nem lesz szempont a Levelezési rovat összeállításakor, hogy ki milyen csúcs játékosnak vallja magát.

A legutóbbi Gondolatébresztő fonalát vesszük fel ismét – igaz kicsit kibővítettük a témát. Nem csak a számítógépes játékok reklámjáról lesz szó, hanem a reklámról úgy általában:

▼ Szab

Levelem első része rövid, csak dörögni akartam egy kicsit a szeptemberi szám megjelenésével kapcsolatban. Kicsit kései gyerek lett, nem?

De. Magyarázkodásnak nincs sok értelme, elég annyi, hogy a nyomdával voltak apróbb nézeteltéréseink és emiatt csúsztunk.

A második rész csupa dicséret. Csupa dicséret.

A harmadik résszel akartam kezdeni a levelem, úgy egy hónappal ezelőtt, de nem került rá sor. Most kerül. Sok szaklapot olvasok számítástechnikáról oda meg vissza, de ha a száraz szakmai dolgoktól csömöröm lesz, akkor kerül elő a ZED. Nem mondom, hogy szépirodalmat kell minden ilyen magazinnak közölnie, de ti tudtok fogalmazni (többnyire).

Igyekszünk (többnyire).

A negyedik rész a most frissiben olvasott Gondolatébresztőhöz kapcsolódik. Jómagam is a reklámszakmában dolgozom, így ülök napi 8-10 órát egy PowerMac előtt, majd otthon a PC-nél még úgy átlag 1,5-2 órát, így aztán kijut nekem a monitorsugárzásból. Azt hiszem, az orrom már fluoreszkál a sötétben. Sokat játszom otthon, ez is egy olyan agglegény-momentum, mint a mirelit-pizza. Most azonban nem erről akarok regényt írni. Talán az e-mail címemből is kitűnik, reklámügynökségnél dolgozom. Számítógépes játékhoz ugyan még nem, de úgy általában igen sok hirdetéshez volt már közöm. Tehát a legfontosabb minden reklámnál a célcsoport elérése. Ez a mi esetünkben egy igen jól meghatározható réteg, így nem csoda, ha a stílus is ennyire körüljárható. A meghökkentés (esetleg megbotránkozás) eszköze nem új keletű dolog. Valóban egyre nagyobb a versengés a szoftverek piacán, ezért nem tűnik túlkapásnak egy-egy igazán „durva" reklám sem, még akkor sem, ha ez egyesekből ellenszenvet vált ki. Ők biztosan ki fogják próbálni a játék demóját.

Ha az ember lát valami olyat, amiről elsőre azt mondja, hogy „bármit, csak ezt nem", akkor nem biztos, hogy kipróbálja a demóját. A játék nevére emlékezni fog, az biztos és a cég nevére is, így a következő játékuk megjelenésekor már úgy fog hozzáállni, hogy „igen-igen, emlékszem, ezek már letettek valamit az asztalra". Tulajdonképpen ez is a reklámok céljai közé tartozik. És az még kevés, hogy kipróbálják a demót, a reklám csak akkor érte meg, ha meg is veszik a játékot. Ennek pedig az a titka, hogy legyen jó az a játék és sokan tudjanak erről.

A mi esetünkben ehhez még hozzájön az is, hogy ezek a hirdetések többnyire az amúgy is harsány, néhol erőltetett tipográfiával megáldott játékmagazinokban jelennek meg, ahol aztán tényleg nehéz „feltűnősködni". Bár van egy-két kellemes ellenpélda erre, ahol egy dupla oldal szinte teljesen üres, csak valahol a sarokban található némi szöveg. Ez például teljesen kiugró lehet egy tiri-tarka újságban. Szóval ezért van ez a nagy „üvöltözés" a potenciális vásárló felé. Ez van, az eladási statisztikák eldöntik, hogy hiba volt-e vagy zseniális ötlet. No, ennyit erről.

▼ Güzüke

A reklámról jutott eszembe: ugyebár bizonyos országokban tiltott a spam, a kéretlen reklámküldés e-mailben. Elgondolkodtam rajta, hogy ugyanez a helyzet a TV-nél is, mert szerintem a kéretlen reklámtömeg filmek előtt, alatt és után nemzetgazdasági méretekben rendkívül energiapazarló, tehát költséges (a reklám miatt bizonyíthatóan megnövekedett fogyasztásból eredő hasznot ellensúlyozza a reklám alatt fogyasztott energia). Sok kicsi sokra megy.

Még az is lehet, hogy több energiát pazarolnak el a reklámtömegek, mint amennyi hasznot hoznak. De ha ezt be is bizonyítanák, szerintem akkor sem változna meg semmi.

Ráadásul ha egy film készítője lennék, mélyen felháborítanának a filmem hangulatához cseppet sem illeszkedő, azok gondolatmenetét teljesen felrúgó bejátszások. A drága pénzen létrehozott érzelmi „felfokozások", cselekmények ezáltal teljesen leülnek. Gondoljunk csak bele, milyen lenne a Schindler listájában egy élelmiszer, netán egy betétreklám.

A kereskedelmi adók súlyos összegekért veszik meg egy film vetítési jogát, és ez sok film készítőjét meggyőzi arról, hogy nem is olyan szörnyű egy-két közbevetett reklám. De remélem, hogy a Schindler listáját nem fogjuk így viszontlátni.

Sokszor akaratlanul is zavaró „kapcsolások" zajlanak le egy reklám bevágásánál. A reklám szükséges, de nem ebben a formában. Talán ha egyszer lesz interaktív TV... Tudom, ez nem nagyon kapcsolódik a cikkhez, de nem bírtam magamban tartani.

ZED

Válasz: A Sidewinderhez külön telepítőszoftver is létezik, amit a Microsofttól letölthetsz (www.microsoft.com), a Win98 is tartalmazza a szükséges drivereket. Menj a Control Panelbe, Game Controllers, majd Add.

Kérdés: *Gondjaim vannak az NHL 99-el. Amikor 800x600-ban, vagy 1024x768-ban indítom, egyszerűen lefagy. Van egy Intel Medocinom, 450 Mhz-n futtatva egy Abit BH6 alaplapon, 64 mega 100 Mhz-s RAM-mal. A videokártyám egy Matrox Millenium G200, egy Voodoo 2-vel kiegészítve. A rendszerem Win98. Help!*

Válasz: Legelőször nézd meg, hogy a Windows desktopod milyen felbontásban, illetve színmélységben fut. Nagyon sok játék nem szereti, ha nagyobb screenen akarják futtatni, mint amilyenben éppen a Windows fut. Megoldás: állítsd át a desktopot! Ha ez sem segít, akkor bizonyára driver-problémák okozzák a gondot, igyekezz beszerezni a hardveredhez a legfrissebbeket, esetleg szerezz be egy DirectX 6-ot.



Továbbra is várjuk kérdéseiteket a 1519 Budapest, Pf. 27 címre levélben, vagy e-mailen keresztül a pczed@zed.hu-n.

Kérdés: *Az Age of Empires megáll a küldetés betöltése közben. Semmi hang, semmi üzenet, csak megáll. Mi lehet a gond?*

Válasz: Valószínűleg a merevlemezzel van probléma. Eressz rá Windowsból egy Scandisket, hogy szépen végignézze az összes clustert. Ha peched van, akkor találni fog pár bad sectort, amit feljegyez, és oda már nem fog a rendszer többet írni.
Ezek után telepítsd fel még egyszer a játékot, és menni fog. Ha igazán peched van (és miért ne lenne...), akkor a mentett állásaid is hibásak lesznek.

GONDOLATÉBRESZTŐ

A világháló cenzúrázása, szabályozása

„Cenzúra: A javak hozzáférhetőségi státuszának az állami hatalom, vagy valamely képviselője által véghezvitt megváltoztatása: korlátozás, eltávolítás, vagy életkor/nem/faj/stb. szerinti diszkriminálás".

IDÉZET AZ INTELLEKTUÁLIS SZABADSÁG BIZOTTSÁGA NEVŰ AMERIKAI SZERVEZETTŐL

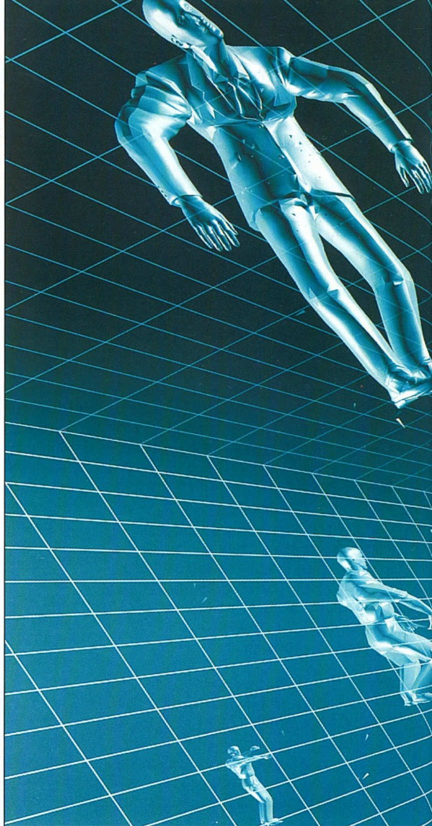
Kell-e korlátozni az interneten elhelyezhető anyagok körét? Hogyan lehet betartatni a netre vonatkozó szabályokat? Mire és hogyan használhatók az interneten található anyagok, erőforrások? Olyan kérdések ezek, amelyek a világháló elterjedése óta foglalkoztatják az embereket és a különböző hivatalos szerveket, és valószínűleg még jó ideig tápot fognak adni az internettel kapcsolatos vitáknak és bírósági pereknek.

Miért korlátoznak?

A világháló, ez a fiatal média nagyszerű lehetőségei révén fejtörést okoz a cenzoroknak és szabályozó szervezeteknek. Az új szolgáltatások, az új kommunikációs csatornák új visszaélési veszélyeket rejtenek magukban. Ráadásul az internetet hatalmas méretei miatt sokkal nehezebb kontrollálni, mint a TV-t vagy az írott sajtót. Arról nem is beszélve, hogy a világhálón keresztül komoly bűncselekmények is elkövethetők. Tavaly nagy port vert fel az az ügy, amelyben egy new yorki szövetségi bíróság betiltotta annak a társaságnak a működését, amely a szexéhes Web-szörfözőket a háttérben moldovai telefonszámokra irányította át, hatalmas telefonszámlákat gyártva ezzel. A gyanútlan szörfözőknek ingyenes szexképeket ígértek, és csak annyit kértek, hogy az „áldozat" töltsön le egy ingyenes képnézőt. Ez azonban valójában egy olyan szoftver volt, amely megszakította a kapcsolatot a helyi internet-szolgáltatóval, és egy moldovai számra irányította át...

A példa nem egyedi: azt kell mondanom, hogy a világhálót felhasználva bizony nem nehéz másnak anyagi veszteséget okozni. Tudok olyan emberről, aki egy fizetős internet-oldalon addig próbálkozott hamis VISA-kártya számokkal, amíg sikerült belépnie. Ezután napokon keresztül randalírozott az említett oldalon, s bizony ezalatt az idő alatt az oldal működtetői valaki másnak a számlájáról vonták le a pénzt... Egy másik ismerősöm e-mailben kapott vírussal fertőzte meg a gépét... Az előzőekhez hasonló eseteket mindenképpen meg kell akadályozni, az internet jogi szabályozásának egyik oka tehát a világhálós visszaélésekre vezethetők vissza.

A kontrollálás másik oka abból adódik, hogy a világháló éppúgy nyilvános kommunikációs forrás, mint egy újság, televízió-csatorna, vagy egy egyszerű hírlevél. Éppen ezért a nettel kapcsolatosan is a többi médiára vonatkozó megszorításokkal kell élni, azaz meg kell tiltani az interneten a rasszizmust, a rágalmazást, az önkényuralmi szimbólumok használatát, az ingyen reklámot, és jó néhány szolgáltatást (például a pornó site-okat) korhatárhoz kell kötni. Más kérdés (ez gyakran probléma más médiáknál is), hogy hol húzzuk meg a rasszizmus, az ingyen reklám és a többi fogalom határát...

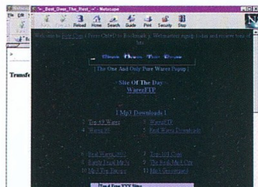


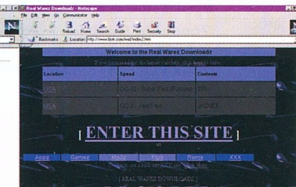
GRAFIKA: BATHA LÁSZLÓ

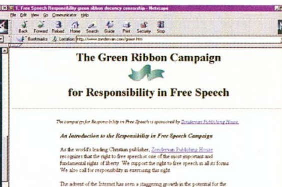
Hogyan korlátoznak?

A világháló szabályozására a legkülönfélébb módokat eszelik ki az egyes országok honatyái, de be kell látni: az internet olyan média, amelyet soha nem fognak tudni olyan mértékben felügyelni, mint például az írott sajtót. Próbálkozások természetesen akadnak szép számmal.

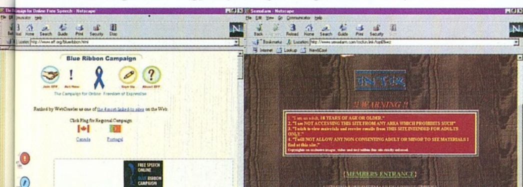
A legtöbb országban azt az eljárást alkalmazzák, hogy létrehoznak egy szervezetet, amely kinyomozza (vagy legalábbis megpróbálja kinyomozni) az illegális, törvénybe ütköző weboldalak, -szolgáltatások üzemeltetőinek kilétét, és a netes bűncselekmények elkövetőit. Ezek a szervezetek sajnálatos módon többnyire csak az állampolgárok panasztételein és telefonhívásain indulnak el, s bizony gyakran előfordul, hogy mire a nyomozás kezdetét veszi, a bepanaszolt oldal már nem is létezik. Egy olyan világban, ahol csak néhány napig élő, illegális site-okról lehet letölteni a legújabb játékok tört verzióit, ahol a pedofilok jól szervezett csoportjai működnek titokban a világhálón, ilyen módszerekkel nem lehet megállítani a netes bűncselekményeket. Az igazi megoldás az illegális szervezetekbe való beépülés lenne, amit a rendőri szervek munkájával







kellene összehangolni, de erre a legtöbb intézménynek nincsen anyagi kerete. Szerencsére azonban egyre komolyabban veszik az internetes bűnözés fogalmát, és egyre nagyobb erőket fordítanak a világhálós bűnüldözésre, így néha komoly eredmények is születnek. Legutóbb nyáron értesülhettünk a nemzetközi rendőri összefogás egy szép példájáról: júliusban egy több országra kiterjedő gyermekpornó-hálózatot füleltek le és juttattak rács mögé. A főleg Németországot érintő ügyben Magyarországra is vezetett néhány szál…
Nemcsak a bűnelkövetők miatt van szükség az internet-szabályozásra. Nagy általánosságban szólva elmondhatjuk, hogy az érvényes médiaszabályozó rendeletek éppúgy vonatkoznak a világhálóra is, mint például a televízióra. Itt tehát többnyire analógiák érvényesülnek: ha a televízióban közölni kell a megfelelő filmek előtt, hogy „Csak felnőtt nézőinknek", akkor az interneten is hasonlóképpen kell eljárni. Az információs szupersztrádának viszont van egy speciális tulajdonsága, nevezetesen az, hogy nem ismer országhatárokat.
Ha például Szingapúrban betiltják az internetes pornót, attól még az amerikai, német stb. site-okon hozzá lehet jutni a tiltott gyümölcshöz. A világhálóra vonatkozó elfogadott nemzetközi szabályozási és cenzúrázási normák jelenleg nem léteznek, és még jó darabig nem is fognak létezni (pedig ha belegondolunk, ez lenne az egyetlen korrekt és járható út). Egyelőre azonban ahány ország, annyi szokás, és annyiféle szabályozási módszer. Nézzünk néhány példát arra, hogy más országokban hogyan próbálják megoldani ezt a problémát!

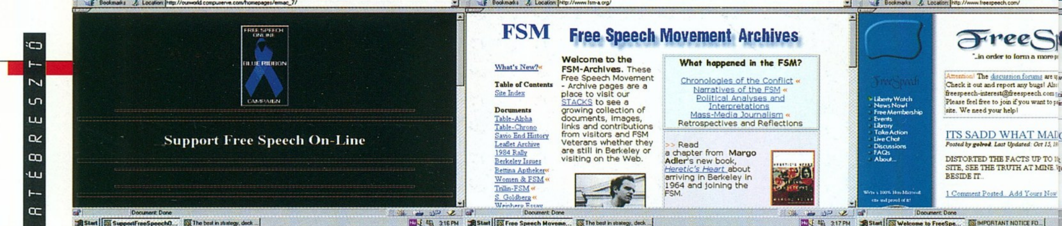


ÉRDEKESSÉGEK

– 1996-ban a hagyományos formákban történt antiszemita incidensek száma 7 százalékkal csökkent, viszont az antiszemiták és Holocaust-tagadók ezzel párhuzamosan átvonultak az internetre. Mivel a világháló többnyire még szabályozatlan, a fanatikusok anélkül terjeszthetik gyűlölködésüket, hogy azonosítástól kellene tartaniuk. (Az Anti-Defamation League (Rágalmazás és Gyűlöletkeltés-ellenes Társaság) éves jelentése nyomán)

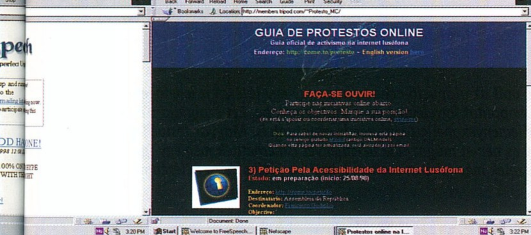
– A brit kormány és a brit internet-szolgáltatók létrehoztak egy Safety-Net nevű internet-cenzorhivatalt. Ez az intézmény különböző kategóriákba sorolja a Usenet hírcsoportokat aszerint, hogy tartalmaznak-e illegális vagy pornográf anyagokat. A felhasználók bármilyen interneten talált, illetve levélben kapott kiadvány ellen panaszt tehetnek. A Safety-Net alkalmazottai megpróbálják lenyomozni a kiadvány elkövetőjét, akit akár bíróság elé is állíthatnak.

– Az Eltűnt és Kihasznált Gyermekek Nemzetközi Központja (The National Center for Missing and Exploited Children – NCMEC) nemrég közzétett a hálón egy terjedelmes cikket, amely a szülőknek adott útbaigazítást arról, hogy milyen módszerekkel felügyelhetik és szabályozhatják gyermekeik internetes tevékenységét. Egyébként az USA-ban már léteznek olyan internet-szolgáltatók, akik rendelkeznek kifejezetten gyermekes szülők számára készített szolgáltatás-csomaggal, amelynek segítségével a nem hozzáértő anyukák és apukák is kedvükre korlátozhatják csemetéjük világhálós garázdálkodását.



Példák a nagyvilágból

Az USA-ban jelenleg hatályban lévő internet-szabályozó törvények állandó viták tárgyát képezik, így ezek a rendelkezések még korántsem mondhatók véglegesnek és kiforrottnak. A legismertebb vita – amely aztán perré nőtte ki magát – 1997 elején foglalkoztatta a közvéleményt. Ekkor ugyanis egy 25 magánszemélyt és szervezetet tömörítő csoport felhívta az USA Legfelsőbb Bíróságát, hogy helyezze hatályon kívül az „internet-obszcenitási törvényt" (Communications Decency Act, CDA), amely bűncselekménynek nyilvánította, ha valaki tudatosan obszcén anyagokat tett elérhetővé fiatalkorúak számára. „Attól tartunk, hogy a CDA befagyasztja az online önkifejezést a szellemi élet számos területén (pl. orvostudomány, biológia, anatómia, szociális munka, művészetek, újságírás), és így elvesznek az ígéretes új médium pedagógiai és kutatási célú használatának lehetőségei" – írta az aláíró szervezetek egyike, az American Association of University Professors (Amerikai Egyetemi Professzorok Szövetsége).
A HVG 1997. április 26-ai száma így emlékezett meg az esetről: „A törvény ellen már az aláírás napján keresetet nyújtott be az Amerikai Polgárjogi Unió, illetve mások, szoftvercégektől az online-szolgáltatókon keresztül a könyvtárosszövetségig, és különböző, teljes szólásszabadságot hirdető szervezetekig. Érveik szerint a törvény említett szakaszai sértették az amerikai alkotmányhoz fűzött első – a mindenki számára garantált szólásszabadságot biztosító – kiegészítést.(...) Az igazságügyi minisztériumot képviselő Seth Waxmant például többször is zavarba hozták, amikor rákérdeztek a cenzúra jogi és technikai lehetőségeire.
A tilalmat támogatók ügyét hivatalosan képviselő jogász kénytelen volt elismerni, hogy például a Carnegie Könyvtár a törvényhelyek szó szerinti értelmezése alapján nem tehetné rá teljes állományát az internetre, mint ahogy elvileg az is lehetséges, hogy lecsukják – akár a maximumot jelentő két évre – azokat a liberális szülőket, akik megengedik tizenéves gyerekeiknek a számítógépes hozzáférést az „erkölcstelennek" minősíthető anyagokhoz. Waxman azt sem tagadta, hogy a törvény értelmében azok a tinédzserek is bűncselekményt követnének el, akik az interneten beszélik meg s zexuális élményeiket vagy fantáziáikat. Még azt is kénytelen volt elismerni, hogy ha az internettel kapcsolatban javasolt szigort más területeken életbe léptetnék, akkor sem telefonon, sem nyilvános helyen nem lehetne „erkölcstelen" dolgokról beszélni.



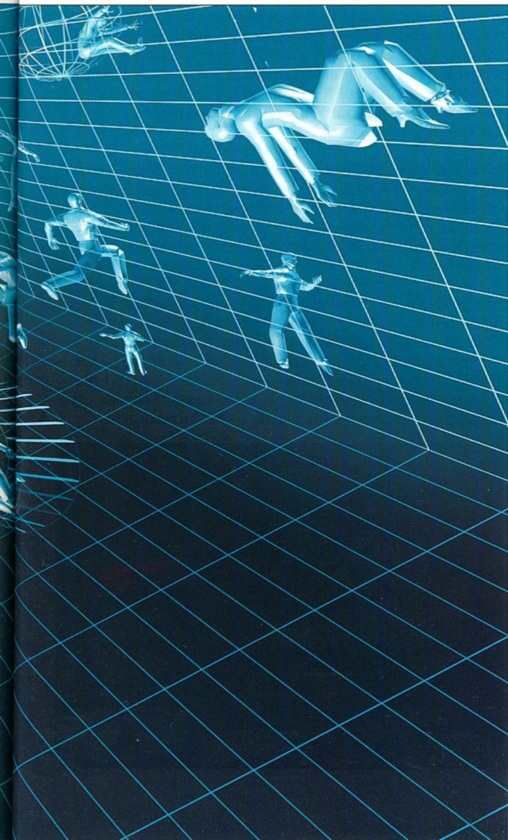
A törvényt támadók ügyvédcsapatának vezetője ugyanakkor azzal érvelt, hogy a szabályozás a felnőtteket – mivel az „erkölcstelen" információkat vagy képeket előlük is elzárná – arra kényszerítené, hogy kiskorúak számára megszabott normák szerint tájékozódjanak, ami éppúgy alkotmányellenes, mint a szólásszabadság korlátozása."

A felek meghallgatása és a körülmények mérlegelése után a legfelsőbb bíróság végül is – nagyon bölcsen –alkotmányellenesnek minősítette a kifogásolt törvényi részeket.

Néhány országban az amerikainál is radikálisabb módszerekkel próbálkoztak. A legdurvább megoldást Burmában alkalmazták, ahol jelenleg is 15 évig terjedő börtönbüntetéssel sújthatók azok, akik engedély nélkül használnak faxot vagy számítógépes modemet. Nem véletlenül említettem meg Szingapúrt sem. Ebben a technikailag fejlett, ám ideológiailag elmaradott országban csak három, állami ellenőrzés alatt álló szolgáltatón keresztül lehet hozzáférni az internethez. Ezek a szolgáltatók a világháló és a felhasználók közé iktatott külön szerverrel akadályozzák meg azt, hogy a felhasználó nemkívánatos helyeken (pornó site-okon, szabadszellemű politikai szervezetek oldalain) szörfözhessenek. Németországban egy internet-szolgáltató 1995 végén próbálkozott meg néhány szélsőséges szexuális gondolatot tartalmazó címhez való hozzáférés letiltásával. Ennek az akciónak az lett az eredménye, hogy az előfizetők egyszerűen más szolgáltatóhoz pártoltak át, ezzel is bizonyítva azt a szabályt, hogy mindig akad egy hely, ahol az áhított dokumentum elérhető...

Hazánkban is meglehetősen zavaros a helyzet. A magyar jog szerint mindenkinek büntetőjogi felelőssége van a számítógépes visszaélésekre, illetéktelen behatolásokra, vírusterjesztésre és hasonló cselekedetekre vonatkoztatva. Ez nagyon szépen hangzik, de az az igazság, hogy Magyarországon egyelőre nem megoldott az internet szabályozásának kérdése. Az Informatikai és Távközlési Kormánybizottságtól kezdve a BSA Magyarországon át az internet-szolgáltatókig rengeteg szervezet, vállalat és intézmény próbál tenni valamit az ügy érdekében, de egyelőre még senkinek sem jutott eszébe, hogy a különböző érdekeket összeegyeztetve létrehozzon egy felügyelőszervet. Talán a hamarosan megalakuló multimédia-szövetség magára vállalja ezt a terhet is...

A világháló szabályozásáról és cenzúrázásáról az a véleményem, hogy lehet, sőt, kell is szabályozni, de csak módjával. Nem szabad szűkebb korlátok közé szorítani az internetet, mint az írott sajtót, de azért nem is kell nagyon elkapatni a szörfösöket. Természetesen még rengeteget lehetne vitatkozni a fentiekről, és még jó néhány témát érinthetnénk (mint például a netikettet, avagy a világháló illemszabályait – ennek a témának majd a jövőben szentelünk egy teljes Gondolatébresztőt), de itt most befejezzük. Mivel ez egy olyan téma, amely majdnem mindenkit érint, biztos vagyok benne, hogy a bevezetőben feltett kérdésekre rengeteg reagálás fog érkezni...



GRAFIKA: BATHA LÁSZLÓ

ÉRDEKESSÉGEK

• Miközben a haláltáborokat megjárt híres zsidó emberjogi aktivistáról elnevezett Simon Wiesenthal Központ üzemelteti – főleg emberi jogokkal és rasszizmussal foglalkozó – honlapját, az Amerikai Náci Párt és a Ku Klux Klán is rendelkezik egy-egy legális weboldallal. A szólásszabadság megnyilvánulásának szép példája ez, vagy súlyos mulasztás, hogy még nem tiltották be a rasszista szervezetek honlapjait? Erről is írjátok meg véleményeteket!

• A brit anarchisták rengeteg fejfájást okoznak a szigetország cenzorainak. Az internetet felhasználva lépnek kapcsolatba nemzetközi terrorista-csoportokkal, valamint tucatjával hoznak létre olyan site-okat, ahol az olvasók elsajátíthatják a házi bomba-, drog- és fegyverkészítés fortélyait, valamint értékes tippeket olvashatnak üzletek kifosztásáról, kormányhivatalokba való beépülésről és telekommunikációs rendszerek szabotálásáról.

• A cenzorokkal néha nagyon elszalad a ló: az USA-ban jó néhány művészi alkotásra ráaggatták a „pornográf" jelzőt, így például többek között Goya híres festményét, „A meztelen maját" a neten csak a korhatárra figyelmeztető oldalakon lehet közzétenni.

• Bár az ismert gangsta-rapper, Ice-T Cop Killer (Zsarugyilkos) című számát a szövege miatt betiltották az USA-ban, ha valaki rákeres a neten, több száz oldal közül válogathat, hogy melyikről kívánja letölteni a dal szövegét. Ez a példa egyáltalán nem egyedi, mivel a hanghordozóknak és szövegeiknek szabályozása néhány kivételtől eltekintve egyelőre nem terjed ki az internetre.

• Az USA-ban nemrég spam-ellenes (spam = e-mailben küldött reklámlevél) törvényt hoztak. A törvény szerint ezentúl spamet csak úgy lehet küldeni, ha a levél subjectjébe a levél küldője beírja az „adv." (advertisement = fizetett hirdetés) rövidítést. Így az „adv." subjectű leveleket letiltva megoldható, hogy a felhasználó ne kapja meg a spameket.

Lapszemle

A ZED indulása óta az volt az alapvető célunk, hogy egy-egy játékot a lehető legtöbb oldalról, minél több szempontot figyelembe véve mutassunk be. Ezt szolgálja a cikkek felépítése és a Másik vélemények mellett Lapszemle rovatunk is. Magyar testvérlapjaink és a nagy angol, amerikai és német magazinok véleményét ismerhetitek meg egy-egy játékról. Reméljük, a kiemelt idézetek még jobban segítenek majd a játékok megítélésében!

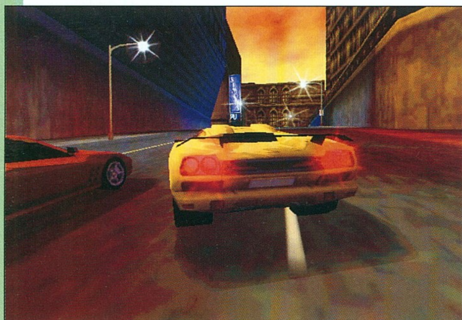
▼ NEED FOR SPEED 3: HOT PURSUIT

Az egyik legősibb játékkategória, a száguldozós arcade autóversenyeké új etalont kapott a Hot Pursuit személyében. A nemzetközi és a magyar fogadtatás egyaránt a lehető legpozitívabb volt...

„Erre vártak Hazárd megye lordjai! A Need For Speed 3 azért lesz kimagaslóan sikeres, mert a nagybetűs Játékot hozza vissza a szágudozós szimulátorok világába. Ugyanazt teszi a Hot Pursuit is, mint a Carmageddon (persze egy kicsit más úton közelítve meg a dolgot...); egy újfajta játékélménnyel lep meg bennünket. Késő estig fogsz vele játszani, aztán hajnalban kelsz, hogy folytasd. Menj, vedd meg, és füstöld el a gumikat – bolond vagy, ha nem teszed..." – PC Zone – 91%



„Tudvalévő, hogy nem különösen rajongtam az NFS2 iránt, bár meg kell hagyni, az SE kiadás már szépre sikerült, egész jól kihasználta a 3D kártyákat. Valahogy hiányzott belőle az a hangulat, amitől szívesen rácuppantam volna órákra. Az NFS3 viszont remekül sikerült elődeihez képest, aki szereti az autókat, okvetlenül szerezze be, NFS-hívőknek pedig kifejezetten tilos kihagyni!" – PC-X – 5/5



„A látottakat összegezve a Need for Speed III-ról szinte csak jót mondhatok. Ennek persze megvan az ára, akármilyen gépen el sem indul a program. Igaz, ez a Pentium II-k, Woodoo2-k korában nem is igazán meglepetés. A kérdés csak az, hogy mi jöhet még ezután." – PC Guru – 95%

▼ CREATURES 2

Végre egy igazán eredeti játék a mai szürke klónáradatban! A Creaturest lehet nagyon szeretni és lehet nagyon nem szeretni – középút nincs! A sajtóvisszhang is pontosan ezt tükrözi...



„Megérkezett hát a második rész, és én komolyan megijedtem. Miért? Mert egyszerűen beleszerettem a Creatures lényeibe... Lehetnek buták vagy okosak, tanulékonyak vagy lusták, akár lázadozhatnak is –szeretem őket! Egyébként aránylag normális fickó vagyok, szeretem a sört, szeretek bulizni meg ilyesmik, de a kis nornok egyszerűen átvették az életem irányítását. Felkészültél hasonló tünetekre...?" – PC Zone – 90%

„Ugyan a játék nagyszabású és részletesen kidolgozott, de a 2D grafika a régi idők platformjátékait idézi, és az egész megvalósítás olyan, hogy az embernek egyszerűen elmegy a játéktól a kedve. Ettől függetlenül lenyűgöző, ahogy egy egész kis világ kel életre a monitoron, és a nornok tényleg olyanok, mintha a háziállataink lennének. Kár, hogy maga a játék nem túl élvezetes velük..." – PC Gamer – 75%

„Összességében véve a Creatures 2 eredeti, ötletes és fantasztikus – de mégsem olyan nagyszerű, mint azt vártuk tőle. Nem is igazán játék, inkább bioszféra-szimulátor. Mivel nem tudunk direkt beleavatkozni a nornok életébe, néha az az érzésünk támad, hogy csak megfigyeljük őket, és néha enni adunk nekik. Sajnos a második rész sem tudta levetkőzni az első hibáját, és hiába nagyon komplex, egy idő múlva unalmassá és egysíkúvá válik." – PC Format – 82%



„Nehezen értékelem ezt a játékot, mert már nagyon nem az én világom, de el tudom képzelni, hogy a 8–12 éves korosztályt hosszú órákra le tudja kötni. Az, hogy ebből mennyit tanul a gyerek, nagyjából azonos témakört vet fel, mint a tamagotchi téma, ebbe most nem igazán szeretnék belemenni." – PC Guru – 88%

▼ COLIN McRAE RALLY

A Codemasters a TOCA után egy újabb nagyszerű szimulátorral erősítette meg vezető helyét a PC-s ralliprogram gyártók között – ebben ritka nagy az egyetértés a játékmagazinok között is.

„Semmi kétség, mostantól a Colin McRae Rally az új mérce a PC-s ralliprogramok számára. Habár ez egy komoly szimulátor és nem egy egyszerű száguldozós arcade játék, mégis széles népszerűségnek fog örvendeni, köszönhetően látványos kivitelezésének, a hálózati játéknak és a tv-stílusú visszajátszásoknak. Minden autó-motor sport rajongó számára kötelező!" – PC Zone – 93%

„A Colin McRae Rally szemvillanás alatt lemossa a pályáról az eddig készült autóversenyeket. A bétában felfedezett bakik ellenére nehéz abbahagynom a játékot, mert valóban olyan szimulátor született, ami már nagyon-nagyon közel lehet a valódihoz (sajnos ilyet még nem vezettem, ezért a feltételes mód)" – PC-X – 5/5

Végezetül következzen néhány olvasói vélemény a szavazataitok alapján összeálló toplistánkat is vezető Commandosról!

„Nem hiszem, hogy a programot real-time stratégiának lehetne nevezni, ahogy sokan tették. Véleményem szerint kategóriája logikai játék, mint pl. a Lost Vikingsnek. A játékos mozgástere igen beszűkült. Egy adott feladatot szinte sosem lehet többféle módon megoldani. Egyedüli választásunk kimerül abban, hogy a német katonákat milyen módszerrel csaljuk a késünk/pisztolyunk elé. Stratégiai játékra igaz az, hogy teremt egy feltételrendszert, ami körülbelül azonos minden játékos számára, legyen az gép vagy ember. Például: sakk, Red Alert, Panzer General, Starcraft. Itt a két fél a játékos, aki a pontosan leírt kommandós képességek alapján keresi a megoldást, és a CPU, aki monoton módon mozgatja a fritzeket. A játék azért ilyen, mert tényleg egy feladatsor, amit a készítők találtak ki a játékosoknak. Ezeknek a feladatoknak a megoldása lehet szórakoztató, ezt segíti a remek grafika és hangulat, de sohasem lesz képes arra, hogy valakit annyi időre lekössön, mint egy olyan game, amit lehet egymás ellen játszani. Egyszer végigjátszod, de nem több. Egy feladat, aminek kitalálhatod a megoldását de semmi körülmények között sem stratégia." – Szabó Bálint Péter

„A játék nagyon tuti, annak ellenére, hogy néhol az ellenfelek elég bárgyún viselkednek. A leginkább szembeötlő az, hogy amikor egy katona észreveszi az egyik egységünket, akkor az esetek többségében ránk szegezi fegyverét és úgy marad, így szimplán levághatjuk egy másik katonánkkal. A játék megfelelően összetett, és a rengeteg érdekes, fordulatos küldetés hosszú távú kikapcsolódást biztosít. Szerintem jelenleg az egyik legjobban eltalált stratégiai program: korhű, összetett, fordulatos, igényes, részletes" – Molnár Zsolt

„Nagyon jó, nagyon szép, nagyon nehéz, abbahagyhatatlan – röviden így lehetne jellemezni a Commandost. Leül mellé az ember játszani, meglátja a gyönyörű grafikát, tapasztalja a könnyű kezelés mellett az elképzelhetetlenül nehéz küldetéseket, amiket rég ott akarna hagyni kínjában, de mégsem teszi. De vajon miért? Hát ez a játék fő vonzereje: az izgalmas játékmenet és a jól eltalált hangulat korhű fegyverekkel és masinákkal. Ezt a játékot mindenképpen ki kell próbálni!„ – Kisfaludy András

„Szerintem az eddig készült játékok közül a legjobb a Commandos. Ennyire jó hangulatú játék, ilyen gyönyörű kivitelben szinte tökéletes, játszhatósággal még soha nem készült: azért csak „szinte" tökéletes, mert kicsit elszálltak a készítők a nehézséggel kapcsolatban, de hát sokan vannak, akik szeretik a kihívásokat! Mindenkinek lehet ajánlani ezt a játékot, minimális angoltudással – vagy kisszótárral – nyugodtan neki lehet állni, csak aztán nehéz lesz majd abbahagyni. Szóval harcra fel, irtsunk ki minél több németet, robbantsuk fel a harckocsikat és az épületeket, de azért legyünk óvatosak és csendesek! Erre a játékra azt lehet mondani, hogy példaértékű, ha valamelyik cég hasonló színvonalú játék készítésére képes, nyugodtan megveregetheti a saját vállát..." – Puskás Zsolt, Mohács

- *A három nagy angol játékmagazin (Zone, Gamer, Format) olvasói toplistáit egyöntetűen az X-Files vezeti, a további dobogós helyeken általában a Commandos, a World Cup 98, a Premier Manager 98 és az Unreal osztozik.*
- *A PC Gamer megszavaztatta olvasóit minden idők legjobb játékainak kérdésében. Az első helyen (nem meglepő módon) a Quake 1-2 végzett, több szavazatot szerezve, mint a második Grand Theft Auto és a harmadik C&C/Red Alert összesen.*

CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT CHEAT

Mortal Kombat 4

CHEAT

A Cheat menü előcsalogatásához tegyük sorban a következőket:
Az Optionsban a „Continues" felirat legyen kiválasztva, majd tartsuk lenyomva a Blockot és a Runt egészen addig, amíg meg nem halljuk a bűvös szót: „Outstanding!" – ekkor megjelenik a menü, ahol sok érdekes opció van:

Fatalities I: *Elég valakit lenyomnunk, majd adni neki egy felütést (le+magasütés), majd a gép megcsinálja helyettünk az első fatalityt.*
Fatalities II: *Ugyanaz, mint a Fatalities I, de nyilván egyszerre csak az egyik él*
Level Fatalities: *Ha be van kapcsolva, a pályás kivégzéseket hozza elő (nyilván olyan pályán kell játszani) a le+magasütésre.*
Play as Goro: *Álljunk rá Shinnokra, cseréljük ki a kosztümét, majd válasszuk ki a láthatatlan ikont a karakterképernyő alján.*
Most nyomjunk egy fel, fel, fel, balra kombót, utána egyből nyomjuk be a Runt és a Blockot.

Hexplore

CHEAT

Az alábbi dolgokkal kísérletezzünk (írjuk be őket) :
My Drug [szám] *– Töltény az aktuális fegyverhez*
Satisfication *– Ideiglenesen gyorsabb lesz a kiválasztott karakter fegyvere*
Think Positive *– Ideiglenesen a sebzése is dupla lesz*
What A Difference *– Ideiglenesen a karakter mozgása némi gyorsaságot sugall*

Killing Time

CHEAT

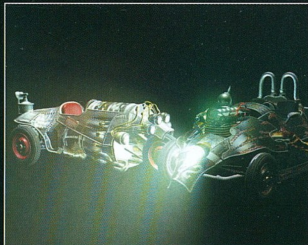
Iamapoophead *– Isten mód*
Scoobysnack *– 200% energia*
Opensezme *– Összes kulcs*
Whoopdang *– Összes fegyver és töltény*
Crypto *– Jó gyorsak leszünk egy darabig*

Final Fantasy 7

TIPPEK

A Final Fantasy 7 az elmúlt egy év legösszetettebb, legnagyobb volumenű játéka. Habár sok olvasónk kérte, hogy közöljünk egy teljes végigjátszást a programról, de erre sajnos – terjedelmi okokból – nincs lehetőségünk. Hogy a Final Fantasy-rajongók mégse maradjanak információk nélkül, a következő néhány oldalt hasznos tanácsokkal és rengeteg táblázattal töltöttük meg. Ezek segítségével remélhetőleg mindenki kellően el tud merülni ebben a nem mindennapi játékban.







Felszerelés

Név	Hol lehet megtalálni	Hatás
AMULET	Mideel, bolt	Luck +10
BOLT RING	Mideel, bolt	Hatástalanítja a villámalapú támadásokat
CAT'S BELL	Chocobo verseny	Viselője folyamatosan gyógyul
CHAMPION BELT	Battle Square, 16 000 pont után	Power +10, Strength +10
CHOCO FEATHER	Wutai, bolt	Dexterity +10
CURSED RING	Ultima Weapontól lehet lopni, de csak a legelső csatában	A karakter tulajdonságai emelkednek, de csatában lassabb lesz
EARRINGS	Rocket Town, bolt	Magic +10
FAIRY RING	Cave of the Gi	Védelem poison és darkness ellen
FIRE RING	Costa Del Sol, az egyik ház pincéjében	Hatástalanítja a tűzalapú támadásokat
FURY RING	Gongaga, bolt	Viselője „Berzerk” állapotba kerül
HEADBANG	Junon, bolt	Védelem sleep ellen
HYPNO CROWN	Coral Valley Cave	Növeli a Manipulation Rate-et
ICE RING	Mideel, bolt, de csak Checkov legyőzése után	Hatástalanítja a hidegalapú támadásokat
JEM RING	Nibelheim Mountains, a Materia Keeper legyőzése után	Védelem paralyze, petrify és slow numb ellen
PEACE RING	Da-chao Statue, Rapps legyőzése után	Védelem berzerk, fury és sadness ellen
POISON RING	Midgar Highway, Motorball legyőzése után	Elnyeli a méregalapú támadásokat
POWER WRIST	Junon Harbor, Bottomswell legyőzése után	Power +10
PROTECT RING	Final Dungeon	Automatikus Wall varázslat
PROTECT VEST	Shinra Tower tetején, Rufus legyőzése után	Vitality +10
REFLECT RING	Whirlwind Maze, Jenova Death legyőzése után	Automatikus Reflect varázslat
RIBBON	Temple of the Ancients, 5-ös ajtó	Védelem minden speciális állapot ellen
SAFETY BIT	Great Glacier	Védelem sudden death, petrify és slow numb ellen
SILVER GLASSES	Junon, bolt	Védelem darkness ellen
SNEAK GLOVE	Sector 6, fegyverbolt	Növeli a Stealing Rate-et
SPIRIT SHOES	Battle Square, zsinórban 8 győzelem után, az alagút mellett álló figura adja	Automatikus Haste varázslat
STAR PENDANT	Shinra Tower, a B Kuponra lehet kicserélni	Védelem poison ellen
TALISMAN	Shinra Tower, H0512 legyőzése után	Spirit +10
TETRA ELEMENTAL	Final Dungeon, Cactus Island	A tűz, a jég, a villám és a földalapú támadásokat HP-vé alakítja
TOUGH RING	Midgar Invasion, Renótól lehet ellopni	Vitality +50, Spirit +50
WATER BRACELET	Coral Valley Cave	Elnyeli a vízalapú támadásokat
WHITE CAPE	Shinra Boat, Jenova Birth legyőzése után	Védelem frog/small ellen

Fegyverzet



CLOUD STRIFE

Név	Sebzés	Matéria slotok	AP növekedés
Buster Sword	18	2 dupla	1x
Mythril Saber	23	2 dupla, 1 sima	1x
Hardedge	32	2 dupla, 2 sima	1x
Force Stealer	36	3 sima	2x
Butterfly Edge	39	4 dupla	1x
Rune Blade	40	4 sima	2x
Enhanced Sword	43	8 dupla	1x
Murasame	51	4 dupla, 1 sima	1x
Yoshiyuki	56	2 sima	1x
Organics	62	4 dupla, 2 sima	1x
Nail Bat	70	–	–
Crystal Sword	76	6 dupla	1x
Apocalypse	88	3 sima	3x
Heaven's Cloud	93	6 sima	1x
Ragnarok	97	6 dupla	1x
Ultima Weapon #	100	8 dupla	–

BARRET WALLACE

Név	Sebzés	Matéria slotok	AP növekedés
Gatling Gun	14	1 sima	1x
Assault Gun	17	2 dupla	1x
Cannon Ball	23	2 dupla, 1 sima	1x
W Machine Gun	30	3 sima	2x
Atomic Scissors	32	2 dupla, 2 sima	1x
Enemy Launcher	35	2 dupla, 3 sima	1x
Drill Arm	37	4 sima	2x
Heavy Vulcan	39	4 dupla	1x
Chainsaw	53	4 dupla, 1 sima	1x
Solid Bazooka	61	8 dupla	1x
Rocket Punch	62	–	–
Microlaser	63	4 dupla, 2 sima	1x
AM Cannon	77	6 dupla	1x
Pile Bunker	90	6 dupla	–
Max Ray	97	6 dupla	1x
Missing Score #	98	8 dupla	–

TIFA LOCKHEART

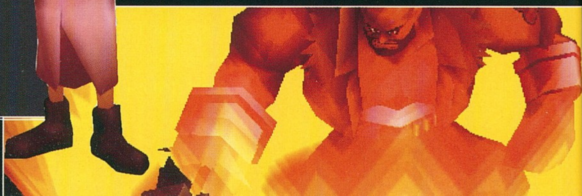
Név	Sebzés	Matéria slotok	AP növekedés
Leather Glove	13	1 sima	1x
Metal Knuckle	18	2 dupla	1x
Mythril Claw	24	2 dupla	1x
Motor Drive	27	3 sima	2x
Powersoul	28	4 sima	2x
Platinum Fist	30	4 sima	2x
Grand Glove	31	2 dupla, 2 sima	1x
Tiger Fang	38	4 dupla	1x
Master Fist	38	6 sima	1x
Kaiser Knuckle	44	2 dupla, 6 sima	1x
Diamond Knuckle	51	4 dupla, 1 sima	1x
Dragon Claw	62	4 dupla, 2 sima	1x
Work Glove	68	–	–
Crystal Glove	75	6 dupla	1x
God's Hand	86	4 dupla	1x
Premium Heart #	99	8 dupla	–

AERIS GAINSBOROUGH

Név	Sebzés	Matéria slotok	AP növekedés
Guard Stick	12	1 sima	1x
Mythril Rod	16	2 dupla	1x
Full Metal Staff	22	2 dupla, 1 sima	2x
Wizard Staff	28	3 sima	2x
Striking Staff	32	2 dupla, 2 sima	1x
Wizer Staff	33	4 sima	2x
Fairy Tale	37	7 sima	1x
Prizm Staff	40	4 dupla	1x
Aurora Rod	51	4 dupla, 1 sima	1x
Princess Guard #	52	6 dupla, 1 sima	1x
Umbrella	58	–	–







RED XIII

Név	Sebzés	Matéria slotok	AP növekedés
Mythril Clip	24	2 dupla, 1 sima	1x
Diamond Pin	33	2 dupla, 2 sima	2x
Magic Comb	37	3 sima	2x
Platinum Barette	39	4 sima	2x
Silver Barette	40	4 dupla	1x
Gold Barette	50	4 dupla, 1 sima	1x
Hairpin	57	–	–
Centclip	58	8 sima	1x
Adamant Clip	60	4 dupla, 2 sima	1x
Seraph Comb	68	4 sima	1x
Crystal Comb	76	6 dupla	1x
Spring Gun Clip	87	6 dupla	1x
Limited Moon #	93	8 dupla	–

VINCENT VALENTINE

Név	Sebzés	Matéria slotok	AP növekedés
Quicksilver	38	2 dupla, 2 sima	1x
Peacemaker	39	2 dupla, 1 sima	2x
Sniper CR	42	4 dupla	1x
Shotgun	48	4 dupla	1x
Buntline	48	4 dupla	2x
Short Barrel	51	4 dupla, 1 sima	1x
Silver Rifle	62	–	–
Lariat	64	4 dupla, 2 sima	1x
Long Barrel R	66	8 dupla	1x
Winchester	73	6 dupla	1x
Outsider	80	4 dupla, 4 sima	1x
Supershot ST	97	6 dupla	–
Death Penalty #	99	8 dupla	–

YUFFIE KISARAGI

Név	Sebzés	Matéria slotok	AP növekedés
4-Point Shuriken	23	2 dupla, 1 sima	1x
Boomerang	30	2 dupla, 2 sima	1x
Wind Slash	30	3 sima	2x
Twin Viper	36	4 sima	2x
Pinwheel	37	4 dupla	1x
Razor Ring	49	4 dupla, 1 sima	1x
Hawkeye	61	4 dupla, 2 sima	1x
Magic Shuriken	64	3 sima	1x
Super Ball	68	–	–
Spiral Shuriken	68	2 dupla, 6 sima	1x
Rising Sun	68	4 dupla	2x
Crystal Cross	74	6 dupla	1x
Oritsuru	90	4 dupla, 4 sima	1x
Conformer #	96	8 dupla	–

CAID SITH

Név	Sebzés	Matéria slotok	AP növekedés
Silver Megaphone	28	8 sima	1x
Black Megaphone	31	4 sima	2x
White Megaphone	35	3 sima	2x
Yellow Megaphone	36	2 dupla, 2 sima	1x
Green Megaphone	41	4 sima	1x
Blue Megaphone	48	4 dupla, 1 sima	1x
Gold Megaphone	58	8 sima	1x
Red Megaphone	60	4 dupla, 2 sima	1x
Trumpet Shell	68	–	–
Crystal Megaphone	74	6 dupla	1x
Starlight Phone	88	8 dupla	1x
Battle Trumpet	95	6 dupla	–
HP Shout #	95	8 dupla	–

CID HIGHWIND

Név	Sebzés	Matéria slotok	AP növekedés
Spear	44	2 dupla, 2 sima	1x
Slash Lance	56	4 dupla, 1 sima	1x
Viper Halberd	58	4 sima	2x
Trident	60	6 sima	1x
Javelinn	62	4 dupla, 1 sima	2x
Mast Axe	64	4 dupla, 2 sima	1x
Dragon Lance	66	8 sima	1x
Mop	68	–	–
Partisan	78	6 sima	1x
Grow Lance	78	6 dupla	1x
Scimitar	86	2 dupla	3x
Spirit Lance	92	4 dupla	1x
Venus Gospel #	97	8 dupla	–
Flayer	100	6 sima	1x



Ultimate fegyverek megszerzése

Az úgynevezett ultimate fegyverek (a táblázatokban #-tel vannak jelölve) a játékban található legpusztítóbb eszközök közé tartoznak. Miről is lehet megismerni egy ilyen fegyvert?

- Bizonyos esemény bekövetkeztekor a fegyver „feltöltődik” és még többet sebez.
- A fegyvernek nyolc összekötött Materia slotja van.
- A hozzákapcsolt Materiák nem kapnak AP-t *(a slotok feketék)*.
- A fegyver Attack Powerje és Hit Rate-je igen magas. Nagyobb, mint bármely más fegyveré *(utóbbi három Aeris és Cid fegyverére nem vonatkozik)*.

Karakter	A fegyver neve	Hol lehet megtalálni?	Speciális képessége
CLOUD	*Ultimate Weapon*	Le kell győzni a térképen ide-oda repkedő szörnyeteget (Weapon).	Minél több HP-ja van Cloudnak, annál többet sebez.
BARRET	*Missing Score*	Amikor Hojóval küzdünk, mindenképpen legyen Barret a csapatban. Csata után az utolsó ládában lesz a fegyver.	Minél több AP-je van a hozzákapcsolt Matériáknak, annál többet sebez.
TIFA	*Premium Heart*	Wall Market, a számítógép adja.	Tifa Limitjénél feltöltődik a fegyver, de csak akkor, ha egy „Miss” is lesz a forgó keréken.
AERIS	*Princess Guard*	Temple of the Ancients, négyes ajtó.	A fegyver akkor töltődik fel, ha Aeris Cover Matériával védi társait.
RED XIII	*Limited Moon*	Miután Weapon megtámadja Midgart, látogassuk meg Red XIII nagyapját, tőle kapjuk meg a fegyvert.	Minél több MP-je van Red XIII-nak, annál többet sebez.
YUFFIE	*Confermer*	Az elsüllyedt Shinra repülőben lehet találni.	Ha az ellenség szintje nagyobb, mint Yuffie-é, akkor a fegyver többet sebez.
CAIT SITH	*HP Shout*	Amikor Midgarban a metróalagútban mászkálunk, menjünk végig észak felé, majd a fel a Shinra HQ 64. emeletére. A fegyver itt van egy szekrényben.	Minél több MP-je van Cait Sith-nek, annál többet sebez.
VINCENT	*Death Penalty*	A vízesés mögött (lásd negyedik szintű Limit Breakek megszerzése).	Minél több ellenséget ölt meg Vincent, annál erősebb lesz a fegyver.
CID	*Venus Gospel*	A repülés után beszéljünk a rakéta mellett álló emberrel háromszor.	Minél több MP-je van Cidnek, annál többet sebez.



Páncélzat



Név	Hol lehet megtalálni	Def	Evd	Mdf	Mev	Materia slotok
ADAMAN BANGLE	*Adamataitól lehet lopni*	93	0	23	0	2 dupla
AEGIS ARMLET	*Midgar Sector 8*	55	15	86	50	4 dupla
AURORA ARMLET	*Fogotten City, bolt*	76	8	54	3	4 dupla
BANGLE	*Costa Del Sol és Junon, bolt*	20	0	12	0	2 sima
BOLT ARMLET	*Zango Valley*	72	8	52	3	4 dupla
BRONZE BANGLE	*Alapfelszerelés*	8	0	0	0	–
CARBON BANGLE	*Costa Del Sol, bolt*	27	3	14	0	2 dupla / 1 sima
CRYSTAL BANGLE	*Mideel és Platinum, bolt*	70	8	45	1	6 dupla
DIAMOND BANGLE	*Bone Village, bolt*	57	6	37	0	4 dupla / 1 sima
DRAGON ARMLET	*Vörös vagy kék sárkány legyőzése után*	58	3	47	2	6 dupla
EDINCOAT	*Rocket Town, bolt*	50	0	33	0	7 sima
ESCORT GUARD	*Az elsüllyedt Shinra repülőben*	62	5	55	0	6 dupla
FIRE ARMLET	*Gaea's Cliff*	74	8	55	3	4 dupla
FORCE BRACELET	*Rocket Town*	74	3	100	3	4 dupla / 1 sima
FOUR SLOT	*Mideel*	2	0	10	0	4 sima
GIGA'S ARMLET	*Gigas Imperialtól lehet lopni*	59	0	0	0	4 dupla / 1 sima
GOLD ARMLET	*Rocket Town, bolt*	46	4	28	0	4 dupla
GUARD	*Final Dungeon*	82	0	74	0	6 dupla
MINERVA BAND	*Ancient Forest*	60	8	57	0	6 dupla
MYSTILE	*Midgar Sector 8*	65	50	72	60	6 dupla
MYTHRIL BRACELET	*Wall Market, Kalm és Junon, bolt*	18	3	8	0	2 dupla
PRECIOUS WATCH	*Chocobo verseny*	0	0	0	0	8 sima
RUNE ARMOR	*Bone Village, bolt*	43	5	24	0	4 sima
SHINRA ALPHA	*Captaintől és Marine-tól lehet lopni*	77	0	34	0	6 dupla
SILVER ARMLET	*Cosmo Canyon, bolt*	34	4	22	0	2 dupla / 2 sima
SINRA BETA	*Marine legyőzése után*	30	0	0	0	2 dupla / 2 sima
WARRIOR BANGLE	*Eagle Guntól lehet lopni*	96	0	21	0	4 dupla / 1 sima
WIZARD BRACELET	*Mideel*	6	3	85	3	8 dupla
ZIEDRICH	*Rude-tól lehet lopni*	100	15	98	18	–



Matériák

A játék központi részeit képezik a Matériáknak nevezett gömbök. Ha ezeket a gömböket „hozzácsatoljuk" fegyverünkhöz, vagy páncélunkhoz, azok különböző speciális képességekkel ruházzák fel a karaktereket. A Matériák minden egyes használattal egyre erősebbek lesznek. Öt különböző típusú Matéria van a játékban:

ZÖLD – *Varázslat Matéria.* A nevéből is következik, hogy a karakter varázslatokat használhat segítségükkel.
SÁRGA – *Parancs Matéria.* Speciális képességekkel ruházza fel a karaktert (lopás, manipuláció...).
LILA – *Független Matéria.* Ezek a Matériák a karakter tulajdonságait növelik.
KÉK – *Segítő Matéria.* Ezek a gömbök más – hozzájuk csatolt – Matériák hatásait befolyásolják.
VÖRÖS – *Idéző Matéria.* Ezek segítségével szörnyetegeket idézhetünk meg a csatában.

Óriási és Mester Matériák

A játék második felében lehetőségünk lesz arra, hogy négy Óriási Matériával legyünk gazdagabbak. Ezek közül kettő biztos, hogy a mienk lesz, míg a maradék kettő megszerzése opcionális. Hogy merre is lehet megtalálni ezeket az Óriási Matériákat? Íme:

KÉK MATÉRIA – *North Corel.* Meg kell mentenünk a várost attól, hogy a száguldó vonat belerohanjon.
SÁRGA MATÉRIA – *Condor Fort.* Nincs más feladatunk, mint győzedelmeskedni a beépített mini real-time stratégiai játékban.
ZÖLD MATÉRIA – *Rocket Town.* Miután felszálltunk a rakétával, be kell ütnünk a megfelelő kódot (elég rövid idő alatt).
VÖRÖS MATÉRIA – *Vörös Tengeralattjáró.* Ha sikerült elsüllyesztetnünk a vörös tengeralattjárót, felvehetjük ezt a Matériát is.

A színes Matériák önmagukban még nem jók semmire, de kis ügyködéssel Mester Matériákat fejleszthetünk ki belőlük az obszervatóriumban. A Mester Matériák a következők:

Név	Mit csinál	Mi kell hozzá
MASTER MAGIC	*Bármely varázslat használata*	Óriási Zöld Matéria és mesterszint mind a 21 Mágikus Matériából.
MASTER COMMAND	*A legtöbb parancs használata*	Óriási Sárga Matéria és mesterszint mind a 7 Parancs Matériából.
MASTER SUMMON	*Bármely idéző varázslat használata*	Óriási Vörös Matéria és mesterszint mind a 16 Idéző Matériából.
BAHAMUT ZERO	*A legerősebb Idéző Matéria*	Óriási Kék Matéria, Bahamut és Neo Bahamut Idéző Matériák.

A Master Command Matéria sajnos nem úgy működik, mint azt szeretnénk, csak a következő parancsokat engedi használni: *Steal, Sense, Throw, Morph, Deathblow, Manipulate, Mime.*

Parancs Matériák (sárga színűek)

Név	Mit is csinál?	Hol lehet megtalálni?	Szükséges AP	Hány szintje van (csillag)
Deathblow	*Halálos sebzés*	*Rocket Town, Condor Fort, Gongaga közelében*	40 000	2
Double Cut	*A karakter kétszer (vagy négyszer) támad*	*Az elsüllyedt Shinra repülőben*	150 000	3
Enemy Skill	*Az ellenség varázslatainak megtanulása és használata (l. lejjebb)*	*Shinra HQ, Ancient City, Junon, Chocobo Farm*	–	24
Manipulate	*Átveszi az irányítást az ellenfél felett*	*Rocket Town, Condor Fort*	40 000	2
Master Command	*Bármely más Command Materia használata*	*Final Dungeon*	–	–
Mime	*Az előző cselekedet megduplázása*	*Materia Cave, Wutai közelében*	100 000	2
Morph	*Az ellenséget tárggyá változtatja*	*Temple of the Ancients*	100 000	2
Sense	*Az ellenség tulajdonságait nézhetjük meg vele*	*Kalm, Midgar Sector 7, Junon*	40 000	2
Slash All	*Mindenkire támad*	*Ancient Forest*	150 000	3
Steal	*Tárgylopás*	*Kalm, Tifa kiszabadítása után a csatornában*	50 000	3
Throw	*Tárgy elhajítása*	*Condor Fort, Rocket Town*	60 000	3
W-Item	*Egyszerre két tárgy használata*	*Midgar Section 8*	250 000	2
W-Magic	*Egyszerre két varázslat használata*	*Final Dungeon*	250 000	2
W-Summon	*Egyszerre két idéző matéria használata*	*Battle Square*	250 000	2

Független Matériák (lila színűek)

Név	Mit is csinál?	Hol lehet megtalálni?	Szükséges AP	Hány szintje van (csillag)
Chocobo Lure	A Chocobóval történő találkozás esélyét növeli meg 2–8-szorosára	Chocobo Ranch	30 000	4
Counter Attack	Ellentámadás 20–100%-os eséllyel	Materia Keeper, Chocobo verseny	100 000	5
Cover	Csapattag megvédése 20-100 százalékos eséllyel	Wall Market, Aerith háza	40 000	5
Enemy Away	A ellenségekkel való találkozás esélyét csökkenti felére , illetve negyedére	Chocobo verseny	50 000	3
Enemy Lure	A ellenségekkel való találkozás esélyét növeli 50–100 százalékkal	Gold Saucer	50 000	3
Gil Up	A csaták után talált pénzt növeli	Gold Saucer, Wonder Square	150 000	3
HP Plus	A maximum HP növelése 10–50 százalékkal	Cosmo Canyon, Mideel, Junon	50 000	5
HP/MP Switch	Felcseréli a HP-t és az MP-t	Materia Cave	80 000	2
Luck Plus	Luck növelése 10–50 százalékkal	Temple of the Ancients	100 000	5
Long Range	A hátsó sorból is normál erejű támadás	Mythril Mine	80 000	2
Magic Plus	Magic növelése 10–50 százalékkal	Ancient City	50 000	5
Mega All	Támadás minden ellenségre, ötször használható	Final Dungeon	160 000	5
MP Plus	A maximum MP növelése 10–50 százalékkal	Cosmo Canyon, Mideel	50 000	5
Pre-Emptive	A meglepetésszerű támadások esélyét növeli 12–48 százalékkal	Gold Saucer, Battle Square	80 000	5
Speed Plus	Speed növelése 10–50 százalékkal	Gold Saucer, Battle Square	100 000	5
XP Plus	A kapott tapasztalati pont mennyiségét növeli	Gold Saucer, Wonder Square	150 000	3





MEGJEGYZÉS: A HP Plus, MP Plus, Luck Plus, Magic Plus és Speed Plus Matériák hatása összeadódik, érdemes tehát több egyformát is egyszerre használni. A többi Független Matériából hiába aggatunk többet szegény karakterre, nem lesz erősebb hatása. Egyetlen kivétel van ezen szabály alól, ez pedig a Counter Attack. Ahány Counter Attack Matériánk van, annyiszor fog karakterünk visszatámadni az ellenségre.

Segítő Matériák (kék színűek)

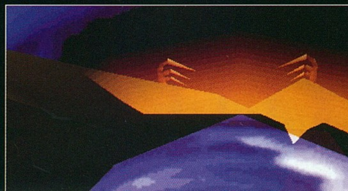
Név	Mit is csinál?	Hol lehet megtalálni?	Szükséges AP	Hány szintje van (csillag)
Added Cut	Ha a hozzákapcsolt Matériát használjuk, a karakter automatikusan megtámadja a célpontot	Great Glacier	200 000	2
Added Effect	A fegyver vagy páncél tulajdonságait változtatja meg	Cosmo Canyon, barlang	100 000	2
All	A hozzákapcsolt Matéria több célpontra fog hatni	Shinra HQ, Condor Fort	35 000	5
Counter	A Counter Attack Matériához hasonló, de a karakter egy paranccsal válaszol	Final Dungeon	100 000	5
Elemental	A fegyver vagy a páncél tulajdonságait változtatja meg	Shinra HQ, 62. emelet	80 000	4
Final Attack	Ha a karakter meghal, a hozzákapcsolt Matériát fogja használni	Golden Saucer, Battle Square	160 000	5
HP Absorb	Ha a karakter mágikusan megsebez valakit, az okozott sebzés 1/10 részét visszagyógyulja.	Final Dungeon	100 000	2
Magic Counter	A Counter Attack Matériához hasonló, de a karakter egy varázslattal válaszol	Golden Saucer, Chocobo verseny	300 000	5
MP Absorb	Ha a karakter mágikusan megsebez valakit, az okozott sebzés 1/10 részét visszakapja MP-ben.	Utaiban egy ládában	100 000	2

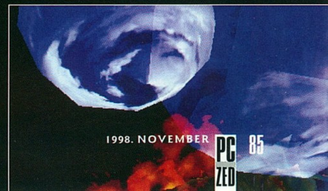
Varázslat Matériák (zöld színűek)

Név	Mit is csinál?	Hol lehet megtalálni?	Szükséges AP	Hány szintje van (csillag)	MP költség
Barrier	*Védelem a fizikai és/vagy mágikus támadások ellen*	Rocket Village	45 000	5	16/24/30/58
Contain	*Minden szint más és más típusú sebzést okoz*	*Mideel (etessük meg a fiú Chocobóját)*	60 000	5	82/86/90/100
Destruct	*Mágiák megsemmisítése, magasabb szinten akár meg is ölheti az ellenséget*	*Condor Fort, Mideel*	45 000	4	12/20/30
Earth	*Föld alapú sebzés*	*Kalm, Costa Del Sol*	40 000	4	6/28/68
Exit	*Menekülés a harcból*	*Rocket Village*	30 000	3	16/99
Fire	*Tűz alapú sebzés*	*Wall Market, Costa Del Sol, Condor Fort, Mideel*	35 000	4	4/22/52
Full Cure	*Maximumra gyógyítás*	*Cosmo Canyon (a bolt mögött)*	100 000	3	–/99
Gravity	*Ellenség HP-jának csökkentése ¾, ½ vagy ¼ részére*	*Costa Del, Sol, Mideel, Cosmo Canyon (barlang)*	40 000	4	14/33/48
Heal	*Mérgezés és egyéb gonoszságok gyógyítása*	*Kalm, Gongaga, Junon*	60 000	4	3/15/120
Ice	*Hidegalapú sebzés*	*Wall Market, Costa Del Sol, Condor Fort, Mideel*	35 000	4	4/22/52
Lightning	*Villámsebzés*	*Wall Market, Costa Del Sol, Condor Fort, Mideel*	35 000	4	4/22/52
Meteor	*Négyszeres speciális sebzés egy illetve minden ellenségre*	*Ancient City*	60 000	3	70/110
Mystify	*Ellenség megzavarása*	*Cosmo Canyon*	30 000	3	18/28
Poison	*Méregsebzés (folyamatosan)*	*Kalm, Costa Del Sol, Shinra HQ (68. emelet)*	38 000	4	8/36/80
Restore	*Gyógyítás, illetve regeneráció*	*Midgar Section 5, Wall Market, Mideel, Condor Fort*	40 000	5	5/24/30/64
Revive	*Halott karakter felélesztése*	*Junon, Costa Del Sol*	55 000	3	34/100
Seal	*Altatás, illetve elcsendesítés*	*Junon*	20 000	3	8/24
Shield	*Sérthetetlenség rövid ideig*	*North Crater*	100 000	3	–/180
Time	*Gyorsítás, illetve lassítás*	*Gongaga, Rocket Village*	42 000	4	18/20/34
Transform	*Kicsinyítés, illetve békává változtatás*	*North Corel, Cosmo Canyon, Gongaga, Mideel*	24 000	3	10/14
Ultima	*Hatalmas erejű speciális sebzés minden ellenségre*	*North Corel megmentése a vonattól, vagy 50000 Gil*	100 000	3	–/130

Név	Mit is csinál?	Hol lehet megtalálni?	Szükséges AP	Hány szintje van (csillag)
MP Turbo	*A hozzákapcsolt Matéria MP költségét és hatásfokát is megnöveli*	*Temple of the Ancients*	120 000	5
Quadra Magic	*A hozzákapcsolt Matéria négy véletlenszerű célpontra fog hatni*	*Final Dungeon*	200 000	5
Sneak Attack	*Harcban a karakter először fog támadni, mégpedig a hozzákapcsolt Matériával*	*Golden Saucer, Chocobo verseny*	150 000	5
Steal as Well	*Ha a hozzákapcsolt Matériát használjuk, akkor a karakter automatikusan lopni próbál a célponttól*	*A Wutai melletti barlangban*	200 000	2







Idéző Matériák (vörös színűek)

Név	Mit is csinál?	Hol lehet megtalálni?	Szükséges AP	Hány szintje van (csillag)
Alexander	Holy	Barlang, a térkép északi részén	150 000	120
Bahamut	Speciális	Temple of the Ancients (vörös sárkány)	120 000	100
Neo Bahamut	Speciális	Whirlwind Maze	200 000	140
Bahamut Zero	Speciális (8000-9999)	Cosmo Canyon	250 000	180
Choco/Mog	Speciális (van rá esély, hogy megbénítja az ellenséget)	Chocobo Ranch	35 000	14
Hades	Méreg	Az elsüllyedt Shinra repülőben lehet találni	250 000	150
Ifreet	Tűz	Jenova Birth megölése után	50 000	34
Knights of the Round	Mindenféle	Materia Cave	500 000	250
Kujata	Tűz, hideg, villám	Sleeping Forest (2. helyszín)	140 000	110
Leviathan	Víz	Wutai pagoda felső emeletén	10 000	78
Master Summon	–	Cosmo Canyon	–	-
Odin	Azonnali ölés	Nibelheim, a széf kinyitása után	90 000	80
Phoenix	Tűz, feltámasztja a halott csapattagokat	Condor Fort	180 000	180
Ramu	Villám	Gold Saucer, a Chocobo „zsoké" szobájában	70 000	40
Shiva	Jég	Barlang a chocobo farm és Condor Fort között	50 000	32
Titan	Föld	Gongaga, a szétégetett faluban	80 000	46
Typhoon	Szél (azonnali ölés)	Lost Forest	250 000	160



Enemy Skillek

Szám	Név	MP költség	Mit csinál?	Kitől lehet megtanulni?
1.	Frog Song	120	Frog és Sleep az ellenségre	**Touch Me** (Gongonga környéke), **Toxic Frog** (Temple of the Ancients)
2.	Level 4 Suicide	10	Death Sentence és Mini, azokra, akiknek a szintje osztható 4-gyel	**Mu** (füves területen található, a Chocobo Ranch közelében)
3.	Magic Hammer	3	100 MP elszívása egy célponttól	**Raxon Weeds** (Wutai közelében)
4.	White Wind	34	Gyógyítás minden karakteren	**Zemzelett** (Junon közelében), Wind Wing (Whirlwind Maze)
5.	Big Guard	56	Haste, Barrier és Mbarrier a csapatra	**Beach Plug** (Costa Del Sol környékén, de csak a tengerparton!)
6.	Angel Whisper	50	Egy csapattag teljes felgyógyítása	**Pollensalita** (Final Dungeon)
7.	Dragon Force	19	Egy célpont fizikai és mágikus védettsége 50 százalékkal nő	**Dark Dragon** (Final Dungeon)
8.	Death Force	3	Védelem a halál-varázslatok ellen (pl. Death Sentence)	**Adamantai** (Wutai környékén, de csak a tengerparton!)
9.	Flame Thrower	10	Tűzsebzés	**Archdragon** (Mythril Mine), **Dragon** (Nibel Mountain)
10.	Laser	16	Ellenség HP-jának csökkentése	**Bull Motor** (Corel Prison), **Dark Dragon** (Final Dungeon)
11.	Matra Magic	8	Mágikus sebzés egy ellenségre	**Custom Sweepers** (Midgar közelében)
12.	Bad Breath	58	Poison, Mini, Frog és Confuse minden ellenségre	**Molbor** (Gaea Cliff)
13.	Beta	35	Tűzsebzés minden ellenségre	**Midgarsorm** (mocsár, a Chocobo Ranch közelében)
14.	Aqualung	34	Vízsebzés minden ellenségre	**Chimera** (sivatag, Gold Saucer körül)
15.	Trine	20	Villámsebzés minden ellenségre	**Materia Keeper** (Nibel Mountain), **Godo** (Wutai, pagoda)
16.	Magic Breath	75	Tűz-, hideg- és villámsebzés minden ellenségre	**Parasite** (Final Dungeon)
17.	???? (tényleg ez a neve)	3	Speciális sebzés	**Judge** (Nibelheim), **Behemoth** (Midgar Sector 8)
18.	Goblin Punch	0	Fizikai sebzés egy ellenségre. (Ha az ellenség szintje ugyanakkora mint a használóé, jóval többet sebez.)	**Goblin** (Goblin Island)
19.	Chocobuckle	3	Sebzés egy ellenségre (annyiszor 4-et sebez, ahányszor eddig elmenekültünk a csatából)	**Chocobo** (részletes leírás kicsit arrébb)
20.	Level 5 Death	22	Azonnal megöli azokat, akiknek a szintje osztható 5-tel.	**Parasite** (Final Dungeon)
21.	Death Sentence	10	Death Sentence egy ellenségre	**Sneaky Step, Death Specter** (Cave of the Gi)
22.	Death Roulette	6	A csata egyik véletlenszerű résztvevője azonnal meghal	**Death Dealers** (Final Dungeon)
23.	Shadow Flare	100	Mágikus sebzés egy ellenségre	**Ultima Weapon** (Junon, Cosmo Canyon környékén), **Dragon Zombie** (Final Dungeon)
24.	Pandora's Box	110	Fizikai sebzés minden ellenségre	**Dragon Zombie** (Final Dungeon)

4. szintű Limit Breakek megszerzése

Minden karakter képes megtanulni egy negyedik szintű Limit Breaket, de ehhez meg kell találnia a hozzá kapcsolódó leírást (Manual) és az összes addigi Limitet is ismernie kell. A különböző karakterek Manualjainak megszerzéséhez a következőket kell tennünk:

- **Cloud (Omnislash):** *A Golden Saucerben, a Battle Arenában egyetlen próbálkozásra minimum 32 000 pontot kell elérnünk. A pontokat ezután elcserélhetjük a Manualra.*
- **Barret (Catastrophe):** *North Corelben, a kalapot viselő nő adja nekünk a vonatozás után.*
- **Tifa (Final Heaven):** *Menjünk Nibelheimbe és Tifa házában a zongorán játsszuk le azt a dallamot, amit a Hoghwinden hallhatunk!*
- **Aeris (Great Gospel):** *Keressük meg azt a barlangot, ahol az alvó ember van, aki megmondja, hogy éppen hány nyert csatánál tartunk. Ha ez az érték 100 fölött van, valamint az utolsó két számjegy megegyezik, akkor a figurától egy Mithril nevű tárgyat kapunk. Ez vigyük el a Golden Saucer közelében élő kovácshoz és vizsgáljuk meg az emeleten lévő ládát!*
- **Red XIII (Cosmo Memory):** *Shinra Mansionben találhatjuk Lost Number legyőzése után.*
- **Yuffie (All Creation):** *A Wutai pagoda legfelső emeletén találhatjuk meg Godo legyőzése után.*
- **Vincent (Chaos):** *A Gongaga közelében lévő vízesés mögött nyíló titkos barlangban van.*
- **Cid (Highwind):** *A lezuhant repülőgép raktárában található.*
- **Cait Sith:** *Csak két Limit Breakkel rendelkezik.*

Érdekességek, titkos dolgok

TITKOS KARAKTEREK *A játékban két titkos avagy opcionális karakter található, mindkettő hasznos tagja lehet csapatunknak, ha sikerül beszerveznünk. Ez azonban nem olyan egyszerű. Mit tegyünk, hogy Yuffie és Vincent velünk tartson?*

Yuffie: Két olyan terület van, ahol összefuthatunk vele. Az egyik a Golden Saucertől délre fekvő erdő, a másik pedig a Condor Fort mellett lévő fás terület. Ha összeakadtunk Yuffie-val, meg kell vele küzdenünk. Bár legyőzése nem olyan nehéz, az igazi megpróbáltatások csak ezután következnek. A save-helyet ne használjuk, mert akkor Yuffie elszalad, próbáljunk meg inkább beszélni a hölggyel. Hogy mit kell neki mondani, arra hamar rá lehet jönni, igyekezzünk minél flegmábban viselkedni vele, mert ettől csak ideges lesz, és kisebb huzavona után csatlakozik a csapathoz. Vigyázzunk, mert ha nem jól válaszolunk neki, egy kisebb pénzösszeggel együtt távozik!

Vincent: Ahhoz, hogy Vincent is közénk tartozzon, meg kell szereznünk az aranykulcsot a nibelheimi Shinra Mansion széfjéből. (A széf pontosan úgy működik, mint egy valódi darab, annak is jelentősége van, hogy a kereket melyik irányba forgatjuk el. A kombináció: jobbra 36, balra 10, jobbra 59, jobbra 97.) A ház pincéjében volt egy ajtó, amelyet eddig nem tudtunk kinyitni. A kulcs segítségével most már bemehetünk a kriptába, ahol Vincent egy koporsóban fekszik. Nyissuk ki és beszélgessünk el vele. Elsőre úgy tűnik, nem igazán érdekeljük őt, de amikor távozni készülünk, utánunk jön és csatlakozik hozzánk.

MIDGAR KULCSA *Miután megszereztük a Highwindet és Cloudot kiszabadítottuk Mideelből, menjünk vissza Midgarba. A város bejárata zárva van, de egy ember áll a kapu mellett, akivel beszélgessünk el! Ő elárulja, hogy a város kulcsa elveszett. Menjünk el Bone Village-be és végeztessünk ásatásokat a helyiekkel. Ha a lezuhant repülő közelében keresgélünk, megtalálhatjuk Midgar elveszett kulcsát! A városban nem sok érdekesség vár ránk, de találkozhatunk Aeris szellemével…*

TURTLE'S PARADISE HIRDETÉSEK *Ha Wutai-ban járunk, a helyi Turtle's Paradise bárban megtudhatjuk, hogy hat plakátjuk van elszórva a világban, és aki mind a hatot megtalálja, jutalomban részesül. Egy kis segítség azoknak, akik nem találták meg az összeset:*

1. Midgar, Sector 5, Aeris háza közelében, az egyik épületben.
2. Shinra HQ, első emelet, a hirdetőtáblán.
3. Golden Saucer, Ghost Hotel.
4. Cosmo Canyon, Shildra Inn.
5. Cosmo Canyon, Tiger Lily Arms Shop második emeletén.
6. Wutai, Yuffie háza (csak akkor lehet megtalálni miután végigjártuk a pagodát).

ALL 7 FEVER *Ha egy karakter aktuális HP-ja csatában pontosan 7777, akkor az „All 7 Fever" felirat jelenik meg. Ilyenkor az adott karakter – amíg HP-ja 7777 marad – minden egyes ellenségen pontosan 7777-et fog sebezni. Ez ellen a sebzés ellen nincs védelem! Hogy egy karakter HP-ja 7777 legyen, nem olyan egyszerű elérni, de egy trükk segítségével kicsit könnyebben fog menni: ha már 9999 HP-ja van a karakterünknek, aggassunk rá egy olyan Matériát, amely 10 százalékkal csökkenti a HP-t. Láss csodát, előbb-utóbb a karakter HP-ja pontosan 7777 lesz…*



AZ ÖSSZEÁLLÍTÁST CARIS KÉSZÍTETTE

Örvendetes, hogy egyre több magyar nyelvű multimédia CD jelenik meg. Ehavi összeállításunkban a legfrissebb hazai újdonságokból csemegéztünk.

Úton 2

A nagysikerű Úton című multimédiás CD folytatása ez a korong, amely azoknak javasolható, akik most szeretnék az autóvezetés titkait elsajátítani. A CD alapvetően négy részből áll. Az első az



általános tudnivalókról szól, amelyben az autóvezetéssel kapcsolatos jogszabályokat és hivatalos iratokat mutatja be a program. A második rész a Tananyag és teszt névre hallgat. Itt a KRESZ teljes anyaga helyet kapott, az összes rész videobejátszások és hanganyagok segítségével igyekszik az ismereteket átadni a tanulóvezetőknek. Többek között az összes közlekedési táblát és útburkolati jelet is megtalálhatjuk itt. A harmadik rész az általános tudnivalókat tartalmazza. Itt az összes olyan információ helyet kapott, amelyre szüksége lehet annak, aki a jogosítvány megszerzésén fáradozik. Az autós iskolák jegyzéke, az összes KRESZ tankönyv felsorolása és sok más hasznos információ található ebben a részben. Végül a negyedik rész a játék, amelyben a tanulásban megfáradt agyunkat pihentethetjük egy kicsit. A CD-n kirakó-, memória- és videojátékot találhatunk. Az első kettő egyértelmű, hogy mit takar, az utolsóban pedig azt tesztelhetjük, mennyire ismerjük a programban található videojeleneteket.

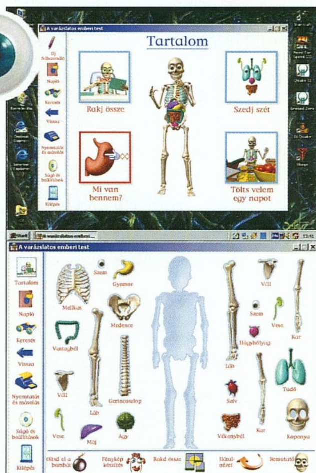


A varázslatos emberi test



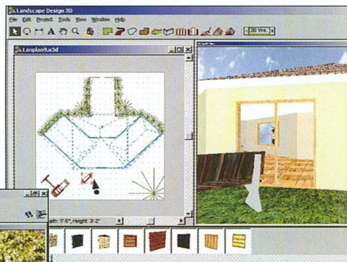


A kiadó 6-16 éves fiataloknak ajánlja ezt a CD-t, amely játékos formában mutatja be az emberi test felépítését. Ebben egy csontváz, név szerint Át László lesz segítségünkre, aki mindegyik menüpontnál pontosan elmagyarázza a program működését, ezután a vállalkozó kedvűek kísérletezhetnek is rajta. Különböző gyakorlatokon keresztül ismerkedhetünk meg a testtel, az egyikben például szét kell szednünk szegény Lászlót, míg a következőben újból összerakhatjuk. A varázslatos emberi test grafikája igen kedves, a gyerekek könnyedén megbarátkozhatnak a programmal, amely teljesen magyar nyelvű, és emellett kezelése is roppant egyszerű.



3D kert tervező

A 3D kert tervező azoknak való, akik szeretnék kipróbálni, miként nézne ki a kertjük, ha az egészet betelepítenék fenyővel, esetleg a ház mögé egy sor padot is raknák. Ha a fejünkben már kialakult a terv, akkor nyugodtan nekiállhatunk a programmal megvalósítani azt. Adjunk meg a kert méretét, helyezzük rá a házat, ültessünk virágokat és fákat, építsünk padokat és csúszdát. Ha mindezzel elkészültünk, az utat is rárakhatjuk a kész tervre, sőt, még azt is megnézhetjük, elfér-e majd az autónk két fa között. A teljes tervezés után gyalog vagy madártávlatból nézhetjük meg művünket, ha valami nem tetszik, akkor egy egérkattintással módosíthatunk az egészen. A program egyszerre két nézetet használ. Az egyik ablakban felülről, tervrajzszerűen látjuk a félkész kertet, míg a másik egy 3D nézet, amelyet a program folyamatosan változtat annak függvényében, hogy a tervrajzra éppen mit pakoltunk rá. A program legérdekesebb funkciója az, hogy előremehetünk az időben, és megnézhetjük, hogy álmaink kertje miként fog kinézni mondjuk húsz év múlva, amikor a fák már rengeteget nőttek. A 3D kert tervező ugyan angol nyelvű, de a részletes magyar nyelvű help segítségével könnyedén elsajátíthatjuk a program kezelését.









NASA – az űrkutatás története

Ennek a két CD-s programnak a segítségével a NASA, és ezen belül a teljes amerikai űrhajózás történetébe nyerhetünk bepillantást. Megtudhatunk mindent a legelső próbálkozásoktól, a híres Apollo 13 drámai történetén keresztül egészen a Challenger katasztrófájáig. Mindezt rengeteg olyan fényképpel kísérve, amelyeket többek között a Pioneer, a Mariner és a Voyager űrszondák sugároztak a Földre. A kiadvány azonban nemcsak a NASÁ-val és az űrhajókkal foglalkozik, hanem általános csillagászati információkat is találhatunk benne. Megtudhatjuk, hogy mik azok a kvazárok, a nebulák vagy a pulzárok. Betekinthetünk az űrhajós-kiképzés mindennapjaiba, és arra is fény derül, hogy mit kell annak elviselnie, aki arra adja a fejét, hogy asztronauta legyen. Akit érdekel az űrhajózás és a csillagászat, annak ez a 2 CD kötelező darab.

Találmányok és feltalálók

Ez a CD az emberség technikai fejlődését mutatja be a kőkorszaktól napjainkig. A feldolgozott témák között szerepel az informatika, a telekommunikáció, a földi-, vízi- és légi közlekedés, és az űrhajózás is. A CD rengeteg írott szöveg, több órányi hanganyag és sok videobejátszás és animáció segítségével ismerteti meg az érdeklődőt a témával. Megismerhetjük a találmányokkal és a felfedezésekkel kapcsolatos tudományos körülményeket, sőt, az adott korra jellemző történelmi, társadalmi és kulturális eseményeket is bemutatja a program. Nemcsak a feltalálókkal és felfedezőkkel találkozhatunk a kiadványban, hanem az egyes korszakok más ismertebb egyéniségeivel is.

A CD-n található összes találmányra és feltalálóra rákereshetünk, és akár időrendben is végigböngészhetjük a tudomány fejlődését. A korong igen átfogó képet nyújt a témáról, minden korosztálynak bátran ajánlható.

CARIS

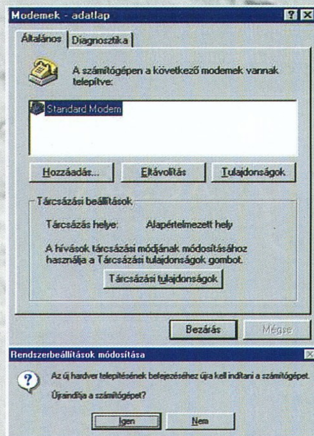
Modemek installálása

Windows 95 operációs rendszerben

Windows-sorozatunk második részében a modemekkel foglalkozunk mélyebben. Bár egyszerűnek tűnhet, sokszor mégis szembe találjuk magunkat néhány problémával, amire jobb, ha előre felkészülünk.

Milyen modemet vásároljunk?

Modem vásárlásakor először is el kell döntenünk, hogy külső vagy belső modemet szeretnénk. A külsők (személyes tapasztalatom szerint) megbízhatóbbak, ettől függetlenül az egyik nagy előnyük, hogy azonnal látjuk a modemen, milyen műveletet végez. Így nem kell félnünk attól, hogy egy esetleges meghibásodás miatt önállósítja magát és tovább növeli telefonszámlánkat. A másik érv, ami a külső eszköz mellett szól, hogy sokkal egyszerűbb az installálása bármilyen operációs rendszer alá. A belső modemnek - szerintem – az egyetlen előnye az, hogy néhány ezer forinttal olcsóbb külső társainál.



A másik szempont a sebesség. Mindenképpen érdemes minimum 33.6 kbit/s-os modemet vásárolnunk, de aki teheti, vegyen 56 kbit/s-osat. Az árkülönbözet nagyon gyorsan megtérül, főként, ha nemcsak e-mail, illetve fax szolgáltatásra akarjuk használni, hanem a World Wide Web böngészésére is. Az internet-szolgáltatók folyamatosan áttérnek az 56-os modemek használatára, így az internet használatához érdemes a gyorsabbat választanunk. Remélhetőleg mire ez a cikk megjelenik, már nem lesz olyan szolgáltató, aki ne 56 kbit/s-os sebességen működne.

Ha tehetjük, az 56 kbit/s-os modemek közül olyat vásároljunk, amelyik már a nemrégiben elkészült V90 szabvány szerint üzemel. Voltak, illetve vannak olyan modemek, amelyek még csak a gyártójuk által kidolgozott 56 k-s szabványt ismerik (pl. a U.S. Robotics által kidolgozott K56flex), és csak egy bizonyos program segítségével tehetjük V90-kompatibilissá. Már vannak a piacon olyan modemek, amelyek alapban képesek a V90 szabvány szerinti kommunikációra.

Fontos szempont lehet az is, hogy szeretnénk-e a gépünket üzenetrögzítőként használni vagy sem. Ha igen, mindenképpen olyan modemet kell vennünk, ami képes az adatátvitel mellett hangátvitelre is. Ezt legtöbbször csak a modem dobozán lévő Voice felirat jelöli. Az igazán jó (és ehhez mérten drága) modemeknél lehetőség van arra is, hogy azon keresztül telefonáljunk. Ugyanis a legtöbb eszköz a hangátvitelt egyszerre csak egy irányban képes kezelni, így nem telefonálhatunk vele. Ha a full-duplex voice felirat szerepel a dobozán, az azt jelenti, hogy oda-vissza egyszerre lehet használni hangátvitelre. Persze a legegyszerűbb, ha az eladótól kérdezzük meg, de azért nem árt, ha tisztában vagyunk az alapfogalmakkal.

Hogyan tudjuk újonnan vásárolt modemünket rávenni arra, hogy kommunikáljon a számítógépünkkel?

Ha külső modemet vásároltunk, viszonylag egyszerű a helyzetünk. Kicsomagoljuk és találunk a dobozban egy modemet, egy tápegységet; valamint egy modemkábelt. A tápegység csatlakoztatása egyszerű, a kábelé már nem annyira. A számítógépünk hátulján mindenképpen kell lennie két soros port kivezetésnek. Az egyiket valószínűleg az egerünk foglalja el, a másikat pedig a modem. A modemkábel egyik végén általában kétféle csatlakozó található, egy kisebb 9 pólusú, és egy nagyobb 25 pólusú. Ha ATX szabványú gépünk van, a 9 pólusút használhatjuk, ha régebbi, a 25 pólusút (ugyanis az ATX alaplapok kivezetése két 9 pólusú csatlakozó, a régebbi alaplapoké pedig egy 9 pólusú (az

egéré) és egy 25 pólusú). A kábel másik végén csak egy csatlakozó van, ezt kell a modemhez csatlakoztatni. Ha ez megvolt, kapcsoljuk be a modemünket, majd a számítógépet. A legtöbb esetben (főként ha egy nevesebb gyártó modemjét vettük meg) a Windows 95 elindulásakor kiírja nekünk, hogy új eszközt talált és megpróbál illesztőprogramot keresni hozzá. Valószínűleg nem fog találni; ilyenkor kell betennünk a floppyt vagy CD-t, amit a modemhez kapunk. A modem kézikönyvében szerepelnie kell annak, hogy hol találjuk a Windows 95-höz tartozó illesztőprogramot. Már csak ezt a helyet kell megadnunk, és a Windows feltelepíti a megfelelő programokat a gépünkre.

Ha szeretnénk meggyőződni arról, hogy modemünk helyesen működik, a Vezérlőpultot megnyitva a modem ikonra kattintva megjelenik egy ablak, ahol láthatjuk, hogy milyen modem van a gépünkre telepítve. Ennek az ablaknak a bal felső sarkában van egy diagnosztika fül, ahol a modemünket kijelölve és az egyéb információ gombra kattintva gépünk leellenőrzi, hogy a modem helyesen működik-e. Ha igen, egy ablakot látunk mindenféle – többnyire használhatatlan – információval, de ez a jó. Ha ez az ablak nem jelenik meg, hanem azt írja ki a gép, hogy a modem nem válaszol, akkor baj van, valamit nem jól csináltunk.

Ilyenkor segíthet rajtunk, ha mindent elölről kezdünk. Először el kell távolítani a modemet a Vezérlőpult Rendszer ikonjára kétszer kattintva, majd a bal felső sarokban az Eszközkezelő fülre kattintva megjelennek a gépünkre telepített eszközök. Itt a modem feliratnál megjelenik a modem típusa, amit kijelölve, majd az eltávolítás gombra kattintva kitörölhetünk a telepített eszközök közül. Így már nyugodtan kezdhetjük elölről az egész folyamatot.

Ha másodszorra-harmadszorra sem sikerül a dolog, inkább kérdezzük meg a boltban, ahol vettük, hogy tudnak-e valamiféle tanácsot vagy segítséget adni ez ügyben.

Egy belső modem telepítése ennél kicsit bonyolultabb, hiszen ahhoz, hogy használni tudjuk, szét kell szednünk a gépünket. Mielőtt betennénk a modemet, állítsuk be a COM2 (vagyis a második soros port) használatát a rajta lévő kapcsolókkal. Ehhez a modem kézikönyve ad segítséget. Ezután kapcsoljuk be a gépünket és lépjünk be a gép BIOS programjába (a bekapcsolási folyamat alatt, amikor a gép kiírja, hogy „Press DEL to enter Setup", nyomjuk meg a Delete gombot). Meg kell keresnünk a főmenüben az Integrated Pheripherials menüpontot, majd ezen belül azt a sort, amiben szerepel a COM2 felirat. Ez jelenti az alaplapra integrált soros portot; miután ráálltunk erre a sorra, váltsuk át a sor mellett lévő feliratot Disable-re függetlenül attól, hogy előtte mi volt ott.

A beállítások elmentése és a kilépés után gépünk újraindul és betöltődik a Windows 95. Ezután két eset lehetséges. Az egyik, hogy Windows-unk automatikusan észreveszi, hogy valami változás történt, és ugyanaz a folyamat játszódik le, mint amit a külső modemnél leírtunk.

A másik eset az, hogy nem történik semmi. Ekkor a következőt kell tennünk: a Vezérlőpultban megkeressük az Új hardver hozzáadása ikont és kétszer rákattintva hagyjuk, hogy gépünk keressen új eszközt. Valószínűleg a modemünket azonosító soros kommunikációs portot fogja megtalálni. Ezután a Modemek ikonra kattintva megkezdhetjük az installálást. Innentől kezdve már csak a képernyőn megjelenő utasításokat kell követnünk hasonlóan a külső modemnél leírtakhoz.

A következő részben segítséget nyújtunk a modemekkel kapcsolatos másik nagyon fontos dolog, az internet szolgáltatás eléréséhez szükséges beállításokkal kapcsolatban.

CSOKI

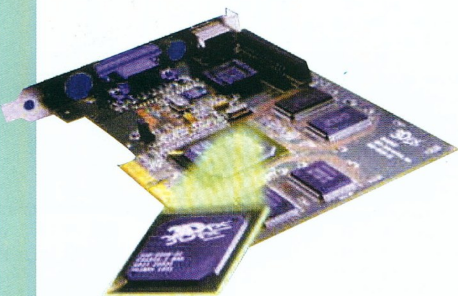
Hardver hírek

Az új 3D gyorsítókártyák hármasfogatából négyesfogat lett

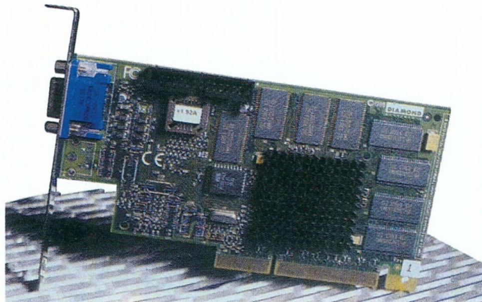
A ZED legutóbbi számában elkezdtük bemutatni a 3D gyorsítók újabb nemzedékét, a grafikuschip- és kártyagyártók 1998 őszi műveit. Az ismertetésből a 3Dfx Banshee chipset és az erre épülő kártyák maradtak ki. Ezt most pótoljuk, majd az eddig összegyűlt tapasztalatokat egy konklúzióban és ajánlásban foglaljuk össze, és egy kis kitekintést is szeretnék adni a jövőben várható trendekre.

3Dfx Banshee

A 3Dfx a Voodoo chipsettel egy teljesen új grafikuskártya-kategóriát honosított meg a PC-kben, a 3D gyorsító bővítőkét. Ezek a kártyák a már meglevő 2D gyorsítóval együttműködve dolgoznak – a támogatott 3D API-k által lehívott 3D műveletek végzését veszik át. A megoldás előnye volt, hogy a meglevő, nagy teljesítményű 2D grafikus gyorsítókártyánkat nem kellett kidobni, hanem ezúton ki lehetett egészíteni 3D gyorsítással – a kétféle (2D és 3D) gyorsítás terén a legjobb megoldást választhattuk, nem kellett kompromisszumot kötni.
Azóta azonban történtek változások – a korlátozott számban rendelkezésünkre álló PCI slotok egyre inkább kezdenek megtelni, és az AGP szabvány is egyre népszerűbb. Egyre erősödik az igény, hogy 2D/3D gyorsítás terén egyaránt kimagasló teljesítményt nyújtó grafikus kártyákat dobjanak piacra a cégek. A 3Dfx első ez



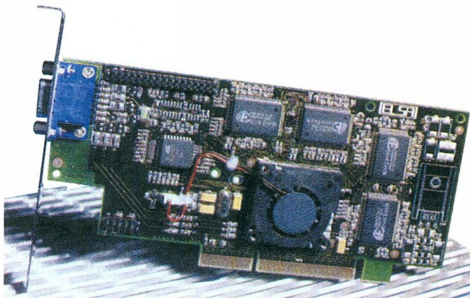
irányú kísérlete a Voodoo Rush chipset volt, mely az Alliance Promotion chipsettel osztozott az egy kártyán levő hellyel és az elvégzendő 2D, illetve 3D gyorsítási feladatokon. A kísérlet sikertelen volt: a kompatibilitási problémák, az eredeti Voodoo-énál alacsonyabb teljesítmény és az ezekre reagáló negatív sajtóvisszhang ellehetetlenítették a kártya helyzetét a piacon. Nem véletlen, hogy a „vészmadarak" a hasonló dolgokat felvállaló Banshee kapcsán a



Voodoo Rush-t emlegetik fel, azonban a párhuzam nem állja meg a helyét. A 3Dfx tanult elkövetett hibáiból, és az ígéreteket beváltó chipsetet hozott ki.

Az első, amit ki kell emelni, hogy a Banshee nem egy „Voodoo 2-gyilkos", ahogyan azt sokan várták, hanem egy átlagon felüli teljesítményt produkáló 2D/3D gyorsító. A 3D gyorsítómagot a Banshee a Voodoo 2 architektúrából örökölte, de az ott használt kettő helyett csak egy TexelFx chipet raktak rá, ami negatív hatását a multitexturinget használó játékok esetében érezteti a normál Voodoo 2 chipsettel, és az egyéb, a multitexturinget egy ciklus alatt végrehajtó chipsetekkel szemben. A 2D oldalon viszont a Banshee-t igen versenyképessé tették – egy 128 bites VGA core-t kapott, amivel az egyik leggyorsabbnak számít e téren a piacon. Ez természetesen nemcsak a komolyabb alkalmazásoknál jelent előnyt, hanem korábbi DOS-os 3D játékoknál is, hiszen a VESA 3.0 szabványon keresztül ezeknek a sebességét is igencsak megdobja. A chipset sajnos technikailag más téren nem tartozik a legkorszerűbbek közé: az AGP szabványból csak az 1x üzemmódot támogatja sideband adressinggel, így az AGP-s változat mindössze 1-2 frame-mel tud jobb képismétlést elérni a PCI-osnál. Korszerűbb, az AGP 2x üzemmódot is ismerő kártyák esetében ennél sokkal nagyobb teljesítményugrás is megfigyelhető. A Voodoo2 öröksége az is, hogy míg az új generációs kártyák szinte mindegyike tud true colorban renderelni, addig a Banshee-nél a 16 bites színmélység a maximum. Ez ma még nem jelent akkora hátrányt, hiszen a játékok nagy része még nem támogatja a true color renderinget, de később a Banshee problémája lesz sebesség oldalon a multitexturing hiánya, és képminőség terén a true color mód támogatásának elmaradása. A Banshee kártyákra 16 MByte SGRAM kerül, a RAMDAC pedig 250 MHz-es, ami lehetővé teszi nagy felbontások és képfrissítési frekvenciák párosítását.
A gyorsítókártyák új generációja esetében a megfelelő 2D/3D teljesítmény mellett igen nagy súlyt fektettek a gyártók különféle extrák beépítésére – ezek között elég általánosnak számít a DVD-lejátszás egyes számításainak hardveres támogatása. A Banshee-be ilyen

D3D – Incoming	800x600x16 bpp	800x600x32 bpp	1024x768x16 bpp
Milleneum G200	37	33	27
Mystique G200	36	32	25
Viper V550	75	49	51
S3- Referencia	65		43
Maxi gamer Phoenix	67		45
3Dfx Voodoo2	51		
3Dfx Voodoo2 SLI	91		65



funkciót nem építettek, de a gyártók szoftveres DVD-játszót (Xing Soft DVD) adnak mellé ennek pótlására, mely PII 300-tól kezdve remegésmentesen képes DVD videót lejátszani. A Banshee chipset egyik nagy erőssége az általános használhatóság: az OpenGL és D3D támogatás mellett a Voodoo2-nek köszönhetően a glide-os játékok is futtathatók rajta. A Voodoo Rush-sal ellentétben itt nem léptek fel kompatibilitási problémák, a játékok gond nélkül futnak rajta. A jelenleg a kártyákhoz adott OpenGL driver még csak egy kizárólag játékokhoz használható Mini OpenGL driver, a valódi Open GL ICD még előkészületben van, ígéret sincs a befejezés időpontjára. A többi kártya esetében is összehasonlítottuk a képminőséget, így ezt a most sem lenne célszerű kihagyni – a Banshee a rangsorban e téren eléggé hátraszorul (ez valamelyest a még nem végleges driverek miatti képhibáknak is betudható), a Riva TNT, és főleg az etalonnak számító Matrox G200 képminőségétől jelentősen elmarad. Összességében a Banshee alapú kártyákról elmondható, hogy alacsony árukhoz képest átlag feletti teljesítményt nyújtanak minden téren, és nagy ütőkártyájuk a háromféle 3D API (Open GL, Direct 3D és Glide) támogatása, mely révén jelenleg nincs olyan játék, mely ne lenne rajta futtatható megfelelő sebességgel.

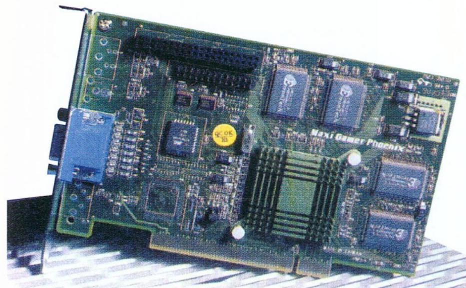
A 3D gyorsítókártyák új generációja (2D/3D kombi megoldások) – 1998 ősz

Matrox G200, Riva TNT, S3 Savage 3D, 3Dfx Banshee

A 3D gyorsítók régóta várt új generációjának négyes fogata megérkezett, és most már látható, hogy a tervezők, a marketingszakemberek és mindenki más ígéreteiből és várakozásaiból mit valósítnak meg. A táblázatban a jellemzők összefoglalása mellett pró és kontra érveket is felsorakoztattunk; itt most egy nagyobb lélegzetű magyarázatot fűzünk ehhez.

Egy dolgot még érdemes előre kiemelni: a gyorsítók közötti választásban ma már szerencsére nemcsak a fillrate és a poligon/sec értékek döntenek, hanem egyre több minőségi követelmény is felkerül a mérlegre. Az eddig a nyers teljesítmény mellett mostohagyermekként kezelt képminőségre egyre nagyobb hangsúlyt fektetnek a gyártók, és igyekeznek emellett olyan extrákkal is felruházni termékeiket, mint a DVD-lejátszás hardveres gyorsítása, jó minőségű tv-kimenetek és az ergonomikus képfrissítés előtérbe helyezése. A bemutatásra került négy chipset és az ezekre épülő kártyák egy generáció tagjai, bizonyos szempontból mégis más és más céllal készültek, és eltérő erényekkel és hátulütőkkel rendelkeznek.

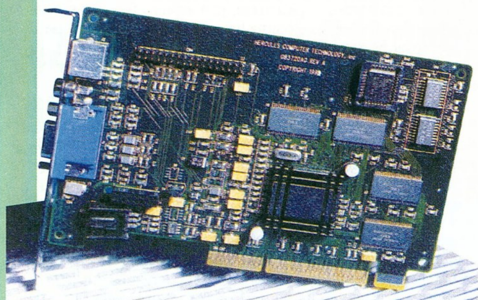
A Matrox új, MGA-G200 chipjére épülő kártyáit azoknak szánja, akik alapvetően munkára használják gépüket és emellett játszanak. Bár a még előkészületben levő OpenGL ICD drivert helyettesítő D3D Wrapper teljesítményéből nem lehet pontosan megítélni, hogy OpenGL alatt mit fog a Matrox kártya a végleges driverrel produkálni, de a Direct3D teljesítmény alapján biztonsággal állítható, hogy az elkövetkező időszak minden 3D-s játéka futtatható lesz remegésmentesen a G200 kártyákon, hiszen a D3D Wrapperrel is 28 frame körül teljesít a kártya Quake II-ben 800x600 felbontás mellett (a végleges driverrel 40 fps körüli értékek várhatók), míg Direct3D alatt 60 fps körüli értékeket produkál. Ezek a kártyák – bár nem veszik fel a versenyt a Voodoo2-vel és annak vetélytársaival – bőven átlag feletti teljesítményükkel a fent megfogalmazott célt kiválóan teljesítik. Ha a teljesítmény mellett a minőségi oldalt is nagyító alá vesszük, látható, hogy a Matrox kártyák itt igen erősek: nagy felbontású tv-kimenetet, kiváló, kontrasztos képet, a true-color renderingnek



köszönhető nagyszerű képminőséget és biztos divereket nyújtanak a felhasználónak. Akinél a játék mellett a munka is nagy súllyal szerepel a hétköznapok számítógépes elfoglaltságai között, az igen jól jár a Matrox G200 kártyákkal.

A Riva TNT-t vártuk elsősorban az ősz szenzációjának és a „Voodoo 2-gyilkos" cím várományosának. A TNT nagyjából eleget is tesz a

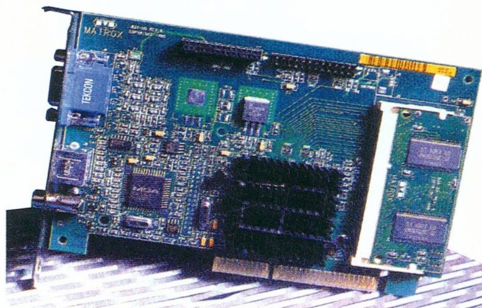
várakozásnak. A kártya tervezésekor álom-specifikációk repkedtek: 125 MHz órajel mellett 250 Mpixel fillrate, 7 millió poligon/sec... Ekkor még úgy gondolták a fejlesztők, hogy 0,25 mikronos tech-



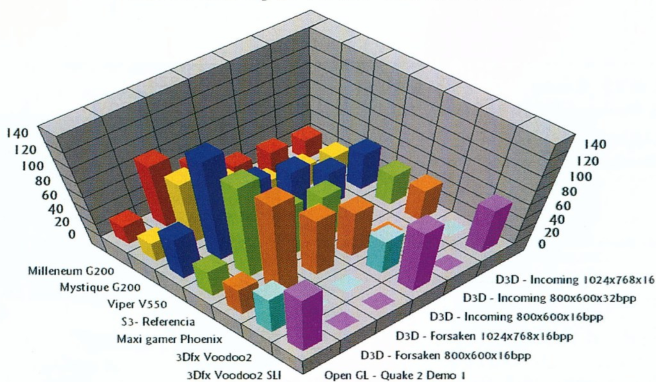
nológiával fogják gyártani a chipsetet, ami sajnos nem sikerült. A 0,35 mikronos technológia eredménye az lett, hogy a TNT chipbe épített hatalmas mennyiségű (7 millió) tranzisztor elég sok hőt termel, így a chip nagyon melegszik, aminek az eredménye az, hogy a tervezett 125 MHz helyett induláskor csak 90 és 100 MHz-es TNT chipek jönnek ki. Ennek eredményeként a Voodoo2 SLI legyőzéséről álmodni sem volt már érdemes, de nem kell lemondani egy kiváló teljesítményű 2D/3D gyorsítóról. A TNT név a Twin Texel rövidítést rejti, ami arra utal, hogy a Voodoo2 chipsetben párhuzamosan dolgozó két textúrafeldolgozó (TexelFx) egységet itt belezsúfolták egy chipbe, és azon belül valósul meg a párhuzamos számítás. Ennek eredménye, hogy a chip képes egy ciklus alatt multitexturinget számolni, ami egyre divatosabb lesz a 3D játékokban.
A Riva TNT alapú kártyák az új generáción belül egyértelműen a leggyorsabbak, és az egész mezőnyt jelentősen megelőzve, a Voodoo2 kártyákkal fej fej mellett haladnak, néhány frame-mel maguk mögött hagyva azokat OpenGL (Quake II) alatt. A Riva TNT OpenGL driverei elég kiforrottak, ami a versenytársakról nem mondható el – többnyire még hiányoznak vagy nem igazán optimalizáltak. Direct3D alatt tovább módosul a kép: a Riva TNT fantasztikus sebességgel számol e téren, és a többi versenytárstól jelentősen elhúzva az egyetlen grafikus gyorsító lesz a négy versenyző közül, amely a Voodoo 2 SLI nyomába tud eredni.

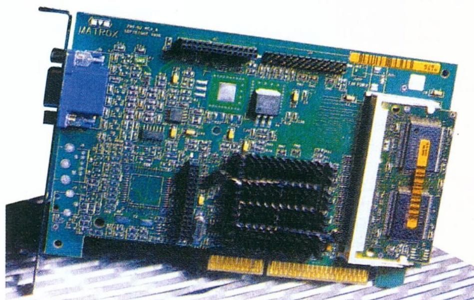
A 3D teljesítmény mellett a Riva TNT 2D része is igen jól sikerült, a Matrox mellett a TNT alapú kártyák a leggyorsabbak. A Matrox kártyák és a TNT alapú gyorsítók között képminőség terén is párhuzamot lehet vonni – a Matrox gyorsítói számítanak etalonnak, de nem sokkal maradnak el mögötte a Riva TNT alapú kártyák sem, melyek a széles felhasználásra szánt 2D/3D kombinált gyorsítók között jelenleg a csúcsot képviselik, és mindazok számára az ideális választást jelenthetik, akik le tudnak mondani a glide-os játékokról és a Voodoo 2 SLI bombasztikus teljesítményéről. A Riva TNT alapú kártyák mindent tudnak, ami a következő komolyabb kártyageneráció megjelenéséig elvárás lesz egy 2D/3D gyorsítóval szemben, és bőven elegendő teljesítményt adnak le bármely, a nem túl távoli jövőben megjelenő játék és házi felhasználás korrekt futtatásához. A kártyák talán egyetlen igazi hátránya, hogy erősen függnek a CPU teljesítményétől, PII 300 körül kezdenek el igazán élni, azt teljesíteni, amit várunk tőlük.

A 3Dfx Banshee-ról fentebb írtam részletesen, így már csak az S3 új alkotása maradt ki a sorból. A Savage 3D-vel az S3 sikeresen térhet vissza a 3D gyorsítók piacára. A chipset igen korszerű, 0,25 mikronos technológiával készül, és 125 MHz-en hajtják, így nem meglepő a magas teljesítmény. A Savage 3D sokszor emlegetett exkluzív eleme az S3TC textúratömörítési eljárás. Ez a metódust a



DirectX 6.0 már tartalmazza, így az azt használó játékok is ki tudják használni az előnyeit, de addig sem hever parlagon a technológia, a játékok első futtatásakor készíti el egy program a tömörített textúrákat, és utána ezekkel dolgozik. Ez egyszer egy





elég hosszas várakozást eredményez, de később már nem észlelhető különbség. A textúratömörítés előnyeiről (nagyobb felbontású és több textúra, gyorsabb adatátvitel) és hátrányairól (adatvesztés miatti képminőségromlás) sokat lehetne vitatkozni, de abban meg lehet állapodni, hogy ha a kártya true colorban számol és emellett használ textúratömörítést, akkor nem lesz az átlagos felhasználó számára észlelhető a képminőség romlása. A Savage 3D-t a Virge nyomán sokan azonnal leírták, alaptalanul. A chip igen jó teljesítményt produkál bármely OpenGL vagy D3D API alá fejlesztett játékkal, és bár jelentősen elmarad a Riva TNT mögött, de fej fej mellett halad a 3Dfx Banshee-val.

A Savage 3D nagyon nagy előnye a Banshee-hoz hasonlóan, hogy alacsony ára ellenére jóval átlag feletti teljesítményt nyújt, és 2D gyorsítást is kínál. A két utóbbi chipset mellett szól, hogy kisebb teljesítményű gépekben is leadják a tőlük várható teljesítményt – PII 300 alatti gépekbe, és főleg Super 7-es rendszerekbe ezek a kártyák ajánlhatók leginkább. A kettő közötti választás kérdésében az aktuális ár mellett olyan dolgok dönthetnek, mint hogy ki mennyire tartja fontosnak a Glide támogatást, a true color renderinget és textúrakompressziót.

Reményeink szerint a magyarázatok, táblázatok és grafikonok együttesen kialakítottak mindenkiben egy képet arról, hogy melyik chipset milyen előnyökkel és hátrányokkal bír, és ennek fényében melyikükre épülő kártyát kinek érdemes megvenni. Ha bárkinek ezen felül kérdése lenne a témával kapcsolatban, azok e-maileit igyekszem gyorsan megválaszolni (subject-nek írjátok be: „hardver")!

CHARLIE

	Milleneum G200	Mystique G200	Viper V550	Erazor II	Velocity 4400	Terminator Beast	Maxi Gamer Phoenix	Monster Fusion
Gyártó	Matrox	Matrox	Diamond	Elza	STB	Hercules	Guillemot	Diamond
Busztípus	AGP	AGP	AGP, PCI	AGP	AGP	AGP	PCI	PCI
Grafikus chipset	MGA-G200	MGA-G200	Riva TNT	Riva TNT	Riva TNT	S3 Savage 3D	3Dfx Banshee	3Dfx Banshee
Chipset órajel (MHz)		110	90	95	95	100	100	100
Memória órajel (MHz)		110	110	112.5	112.5	100	100	100
Memória (Mbyte)	8 vagy 16 SGRAM	8 vagy 16 SDRAM	16 SDRAM	16 SGRAM	16 SDRAM	8 SDRAM	16 SGRAM	16 SGRAM
RAMDAC (MHz)	250	230	250	250	250	250	250	250
VESA támogatás	VESA 2.0	VESA 2.0	VESA 3.0	VESA 3.0	VESA 3.0	VESA2.0	VESA 3.0	VESA 3.0
Max felbontások								
256 szín	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1600 1200	1280x1024	1280x1024
65K szín	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1600 1200	1024x768	1024x768
16,7 millió szín	1024x768	1024x768	1600x1200	1600x1200	1600x1200	1600 1200	1024x768	1024x768
Max képfrissítések: 640x480, 800x600, 1024x768, 1600x1200								
16 bit	200,200,140,90	200,200,140,85	200,200,170,85	100,100,100,75	160,140,100,85	160,160,130,85	120,120,120,85	120,120,120,85
24 bit	200,200,140,90	200,200,140,75	nem	nem	nem	nem	120,120,120,85	120,120,120,85
32 bit	200,200,140,62	200,200,140,nem	200,200,170,85	100,100,100,85	160,140,100,85	160,160,130, nem	120,120,120,70	120,120,120,70
Direct3D vezérlő	kiváló	kiváló	jó	jó	jó	közepes	jó	jó
Open GL vezérlő (ICD)	előkészületben	előkészületben	jó	jó	jó	közepes	csak mini driver	csak mini driver
Képminőség								
3D üzemmódban	kiváló	kiváló	jó	jó	jó	jó	közepes	közepes
2D képjel minősége	kiváló	kiváló	jó	közepes	közepes	közepes	közepes	közepes
PRO	kiváló képmin. 2D és 3D-ben jó ár/ true color rendering 24-bites, „gyors true-color" üzemmód jó driverek ergonomikus képismétlés nagy felbontásokban is	kiváló képmin. 2D és 3D-ben jó ár/ true color rendering 24-bites, „gyors true-color" üzemmód jó driverek kiváló, nagy felbontású tv-kimenet	kiváló 2D/3D teljesítmény multitexturing true color rendering	kiváló 2D/3D teljesítmény multitexturing true color rendering	kiváló 2D/3D teljesítmény multitexturing true color rendering	jó ár/ teljesítmény low-end gépekben is jó teljesítmény true color rendering S3TC textúra kompresszió 0.25 micron technológia	jó ár/ teljesítmény low-end gépekben is jó teljesítmény Open GL, D3D és Glide támogatás	jó ár/ teljesítmény low-end gépekben is jó teljesítmény Open GL, D3D és Glide támogatás
KONTRA	elmarad a generáció többi tagjától 3D teljesítményben Open GL ICD helyett ideiglenesen D3D Wrapper nem támogatja a Glide-ot	elmarad a generáció többi tagjától 3D teljesítményben Open GL ICD helyett ideiglenesen D3D Wrapper nem támogatja a Glide-ot	0.25 mcron és 125 MHz órajel csak jövőre erősen CPU- teljesítményfüggő, így low-end gépekbe nem ajánlható nem támogatja a Glide-ot	0.25 mcron és 125 MHz órajel csak jövőre erősen CPU- teljesítményfüggő, így low-end gépekbe nem ajánlható nem támogatja a Glide-ot	0.25 mcron és 125 MHz órajel csak jövőre erősen CPU- teljesítményfüggő, így low-end gépekbe nem ajánlható nem támogatja a Glide-ot	kiforratlan driverek „csak" 8 MB memóriát tud kezelni, technológia határán már ma technológia határán már ma is	csak AGP 1x mód nem tud multitexturinget egy ciklus alatt nem tud true color-ban renderelni	csak AGP 1x mód nem tud multitexturinget egy ciklus alatt nem tud true color-ban renderelni

CD-tartalom

Igazán nem panaszkodhatunk, októberben is igen sok játékdemót adtak ki a szoftvercégek, melyek között találhatunk egészen új üdvöskéket, valamint a régi nagyok folytatásait is üdvözölhetjük. Jelenleg az akció és stratégiai játékok kedvelőit kényeztetik el legjobban a kiadók, a CD-n is ebből a két kategóriából található a legtöbb alkotás. Előbbiből szokás szerint a 3D akciók vannak túlsúlyban, példának okáért itt van a PSX-ről átírt Future Cop, a manga beütésű Shogo, vagy a Novalogic-tól a Delta Force. Megérkezett végre-valahára a Populus: The Beginning demója, az Age of Empires küldetéslemeze, a Rise of Rome, sőt a Dominant Speciesben láthatunk példát arra is, milyen az, amikor a gonosz ellenség nem űrlények csapata, hanem maga az emberiség. Az EA Sports kiadta népszerű sportszimulációnak újabb verzióit, az NHL 99-et, valamint a Madden NFL 99-et. Jó szórakozást!

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.05-ös verziójának magyar változata található meg Windows 95 alá. Telepítéséhez futtassuk a CD-ről a CB32H405.EXE file-t, mely a Utility\Internet\Netscape könyvtárban található. Miután telepítettük a böngészőt, nyissuk meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala. További segítséget a CD főkönyvtárában lévő olvassel.txt file-ban, valamint a keretrendszer Help gombját megnyomva kaphatunk.

DELTA FORCE
Novalogic/3D akció

A Novalogic-tól eleddig főleg szimulátorokat láthattunk, most azonban megpróbálkoztak egy 3D akcióval, melynek neve is mutatja: egy kommandóst kell alakítanunk a játékban. A többi hasonló alkotással szemben a cél nem az esztelen lövöldözés, hanem az ellenfél becserkészése és feltűnés nélküli likvidálása.

FUTURE COP LAPD
Electronic Arts/Akció

Futurisztikus 3rd person nézetben játszódó akció, amelyben a rendőrség kötelékében kell a bűnözési hullámot visszavernünk egy Mechwarrior-szerű robottal. Lépegetőnk fegyverei igen széles skálán mozognak, Los Angeles rosszfiúinak valóban van mitől rettegniük. A program természetesen támogatja a hardveres gyorsítást, de képes szoftveres renderelésre is.

Irányítás

Kurzornyilak	Mozgás előre, hátra, jobbra, illetve balra
Alt	Géppuska
SPACE	Rakéta
C	Speciális fegyver
X	Ugrás
Ctrl	Akciógomb
Z	Célpontválasztás
M	Térkép
Tab	Kameraváltás



ESCAPE: O.D.T.
Psygnosis/3D Akció

Egy újabb 3D akció/kalandjáték, amely Croft kisasszony babérjaira tör. A játék egy furcsa fantasy világban játszódik, mely az AD&D Spelljammer univerzumára emlékeztet.

SPACE BASTARDS
Logikai-akció

A Space Bastards egy mókás hangvételű ügyességi játék, amelyet kényelmesen irányíthatunk az egerünkkel. A demóban kipróbálhatjuk, milyen is lehet Clint Eastwood vagy van Damme bőrébe bújni, akiket a játék parodizál.

BALDUR'S GATE (ROLLING DEMO)
Interplay/RPG



Már nagyon régóta nem készült ilyen nagyszabású AD&D szerepjáték, mint a Baldur's Gate. A teljes játék öt CD-nyi kalandozást fed majd le, és többen már most kikiáltották az év szerepjátékának a programot...

MADDEN NFL 99
Electronic Arts/Sport

Az EA Sports NHL és NBA sorozatai mellett feltűnt az amerikai futball szimulációval is, a Madden NFL-lel – mostantól ezt is megjelentetik mindig újabb évszámjelzéssel, ahogyan az előbbi két sportprogramnál már megszokhattuk. A rajongók nyugodtan megbízhatnak az Electronic Artsban, most is minőségi munkát végeztek.

NHL 99
Electronic Arts/Sport

Az NHL sorozat legfiatalabb tagja a mostani, '99-es változat. Az NHL 98 után nem gondoltuk, hogy azt a színvonalat még felül lehet múlni, de a demó megtekintése után rá kellett jönnünk: tévedtünk. Az NHL 99 grafikai megvalósítása lélegzetelállító. A teljes játékról az 58. oldalon olvashatsz bővebben.

JÁTÉKDEMÓK

Játék címe	Futtatandó file	Típus	Min.hardver	HD helyfoglalás
Delta Force	Akcio\Dforce\setup.exe	Akció	P166, 32 MB	37 MB
Escape: O.D.T.	Akcio\Odt\odt.exe	Akció	P166, 32 MB	0 MB
Future Cop	Akcio\Fcop\Fcopdemo.exe	Akció	P100, 32 MB	40 MB
Shogo: Mobile Armor Division	Akcio\Shogo\Shogdins.exe	Akció	P166, 32 MB	65 MB
Space Bastards	Akcio\Sbastard\Bigdemo.exe	Akció	P90, 16 MB	38 MB
5th Element	Akcio\5th\fifth_pc.exe	Akció	P133, 16 MB	0 MB
Baldur's Gate	Kaland\Baldur\Baldur.exe	RPG	P90, 16 MB	0 MB
Madden NFL '99	Sport\Madden99\Setup.exe	Sport (amerikai foci)	P166, 32 MB	19 MB
NHL 99	Sport\Nhl99\Nhl99de.exe	Sport (jégkorong)	P166, 32 MB	39 MB
Dominant Species	Strat\Dspecies\Setup.exe	Stratégia	P166, 32 MB	72 MB
People's General	Strat\People\Setup.exe	Stratégia	P90, 16 MB	50 MB
Populous: The Beginning	Strat\Pop3\Populous.exe	Stratégia	P133, 32 MB	44 MB
Hard Truck	Szimul\Hard\Htdemo.exe	Szimulátor	P133, 32 MB	62 MB
Spearhead	Szimul\Spear\Sphdemo.exe	Szimulátor	P166, 16 MB	125 MB
Viper Racing	Szimul\Viper\Viper22.exe	Szimulátor	P133, 16 MB	33 MB
World War II Fighters	Szimul\WWII\setup.exe	Szimulátor	P133, 32 MB	130 MB
Speedbusters	Szimul\SPB\Setup.exe	Szimulátor	P166, 32 MB	57 MB
Monaco GPII	Szimul\Monaco\mgprs_v.exe	Szimulátor	P133, 32 MB	0 MB
Power Slide	Szimul\Powersld\Setup.exe	Szimulátor	P166, 16 MB	32 MB

DOMINANT SPECIES

Red Storm Entertaintment/Stratégia

A Dominant Species egy szokásos real-time stratégia, ami meglepő körítésével igyekszik újat felmutatni. A játékban mi vagyunk a gonosz idegen férgek, és meg kell magunkat védeni a hódító emberek csapataitól. A program megjelenítése természetesen a mai normáknak megfelelően három dimenziós.

PEOPLE'S GENERAL

SSI/Stratégia

Az SSI ismert és elismert körökre osztott stratégiai játékainak legújabb tagja, amelyben fiktív háborúkat kell lejátszanunk. A sztori szerint Kína világuralomra tör, és milliós hadseregével megindul a világ ellen...

POPULOUS: THE BEGINNING

Stratégia/Bullfrog

A Populous harmadik része talán hoz némi felüdülést a real-time stratégiák enyhén elszürkült világába. Nem hiába reménykedtünk, a Bullfrog most is nagyszerű ötletekkel és újításokkal dobta fel játékát. A grafikai megvalósítás immáron teljes 3D-s, és nagyon szép.

HARD TRUCK

Softlab NSK/Szimulátor

A Hard Truckban kamionokba ülhetünk be, amelyekkel szinte minden legázolható, csak egyet jegyezzünk meg: a játékmenet korántsem hasonlít az azonosan csengő nevű Monster Truck Madnessre. Ebben a játékban nem hajthatunk árkon-bokron keresztül, mert sajnos megárt a járművünknek...

VIPER RACING

Sierra/Szimulátor

Egy Need for Speedre hasonlító autóverseny, egyetlenegy autóra, a Dodge Viperre kiélezve. A 3D támogatás természetesen elmaradhatatlan része a játéknak, de 3D gyorsító nélkül is fut.

WORLD WAR II FIGHTERS

Jane's Combat Simulations/Szimulátor

A Jane's Combat Simulationstől már nagyon sok harci repülőgép-szimulációt láthattunk. Most úgy gondolták, ideje feleleveníteni a második világháború vasmadarait is Jane's módra!

SPEEDBUSTERS

Ubi Soft/Szimulátor

Lazább hangvételű autóverseny a hatvanas évek Amerikájában.

SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

Monolith / Akció

Nagyon szép, manga stílusú, jövőben játszódó 3D akciójáték a Monolith-tól. A demóban egy robottal kell irtanunk az ellent, de néha átalakulhatunk járművé is. A robbanások lenyűgözőek, tényleg érezhető, hogy egy több tonnás monstrummal trappolunk a felhőkarcolók árnyékában. A program rengeteg fajta 3D gyorsítót képes kezelni.

Irányítás:

Kurzornyilak	Mozgás
,.	Oldalazás
Bal Ctrl	Tűz
Space	Ugrás
Z	Duplaugrás
C	Lehajlás
"[" , "]"	Fegyverváltás
I	Tárgylista
S	Vonósugár
V	Jármű mód



UTILITYK

Név	Hol található	Rövid leírás
ActiveMovie	Utility\ActiveMovie	Animáció (video) lejátszó, sok-sok ismert formátummal
DirectX 6	Utility\DirectX	A DirectX 6-os változata. A Dx6core.exe-t Win98 alatt futtassuk, míg a a Dx6hun.exe-t magyar Win95, a Dx6eng.exe-t pedig angol Win95 alá rakjuk fel
Drivers	Utility\Drivers	A lehető legfrissebb driverek Voodoo és Voodoo 2 kártyákhoz
Netscape Communicator 4.05	Utility\Internet\Netscape	A Netscape Communicator böngésző 4.05-ös magyar nyelvű változata
Getright 3.2	Utility\Internet\Getrt320.exe	Rendkívül intelligens FTP kezelő program, mely képes automatikus letöltésre, és kapcsolat lebontására
Go!zilla	Utility\Internet\Gozilla.exe	A Getrighthoz hasonló FTP program
Mirabilis ICQ	Utility\Internet\icq98a130.exe	ICQ program
Mirc 54.1	Utility\Internet\Mirc541T.exe	IRC program, sok hasznos funkcióval
Quicktime	Utility\Quicktime	MPEG lejátszó
Tömörítők	Utility\Tömörítő	6 féle tömörítő, úgymint arj, pkzip, winzip, ace, rar és winrar
Vírusírtók	Utility\Vírusirtó	Thunderbyte Antivirus Dos és Windows alá
Winamp	Utility\Winamp	Winamp 2.02-es MP3 lejátszó

FIFTH ELEMENT
Ubi Soft/Akció

A híres film alapján készült akciójáték Tomb Raider stílusban.

MONACO GRAND PRIX SIMULATOR II.
Ubi Soft/Szimulátor

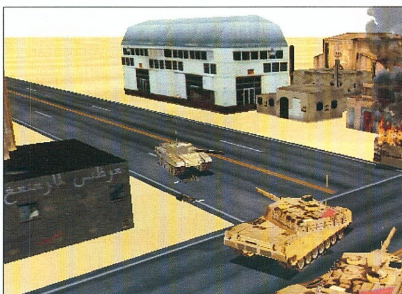
F1Racing Simulation folytatásának demója, amelyben egy pályát próbáltunk ki.

POWERSLIDE
GT Interactive/Szimulátor

Futurisztikus off-road autóverseny, ahol a győzelem fontos, nem a részvétel.

SPEARHEAD
Interactive Magic/Szimulátor

Az Interactive Magic új tankszimulátorában Tunéziában kell beékelodnünk az ellenség vonalai közé, akárcsak egy lándzsa hegye.



ZED FAQ, avagy „mit tegyek, ha..."

...a CD-melléklet sérült, megkarcolódott, eltörött ?

A Posta néha igen mostohán bánik a gondjaira bízott küldeményekkel, különös tekintettel a sérülékeny CD-korongokra. Ha a CD-d egyértelműen azét nem működik, mert kézbesítés során megsérült (pl. karcolás van az ezüst felületen, esetleg több darabban van az egész lemez), természetesen kicseréljük, ha eljuttatod (személyesen vagy postai úton) a szerkesztőségbe. Ugyanez érvényes a postaládába beleerőszakolt, meggyűrt, kettéhajtott újságokra is.

...nem működik valami a CD-ről ?

Ha nem sérült a lemez fizikailag, először is gondosan tanulmányozd át a CD tartalmát bemutató cikket az újságban. Ellenőrizd, hogy a programhoz – aminek futnia kellene, de nem indul – szükséges minimális hardver megvan-e a gépedben, van-e elég szabad helyed a merevlemezen, van-e DirectX-ed installálva. Ha van rá lehetőséged, próbáld ki a programot egy másik számítógépen is – ha ott megy, de nálad nem, nyilván a Te géped a hibás. Ha még mindig nem oldódott meg a rejtély, telefonálj be a szerkesztőségbe (203-13-51), lehetőleg a működő gép mellől, hogy „online" tudjunk segíteni.

...nem kaptam meg az előfizetett újságot, mikor az újságosnál már kapható?

Egyszerre szoktuk kiküldeni az újságot az előfizetőknek illetve átadni terjesztésre, aztán a Posta versenyt fut önmagával, néha az előfizetők kapják meg egy-két nappal korábban az újságot, néha az újságárusok. Ha az utcai megjelenéstől számított egy héten belül sem kapod meg az előfizetett újságodat, akkor már gond van – telefonálj (203-13-51) és megoldjuk a problémát.

...a ZED régebbi számait szeretném megvenni, amelyek már sem újságosnál, sem számítástechnikai boltokban nem kaphatók?

A gyűjteményből hiányzó, régebbi számokat megveheted a szerkesztőségben (Bp. XI., Bartók Béla út 152/C), de el tudjuk küldeni postán is, utánvéttel.

... azt szeretném, hogy az e-mailben küldött levelemre minél előbb reagáljanak?

Ha Zednek akarsz levelet írni, a zed@zed.hu címre írj, ha valamelyik szerzőnek, akkor a <szerző neve>@zed.hu-ra. Egyéb esetekben a pczed@zed.hu cím az ajánlott, a subject sorban lehetőleg tedd egyértelművé, hogy miről szól a leveled (reklamáció, címváltozás stb.). Ha a homepage-ünkön keresztül küldesz levelet, írd bele az e-mail címed is, hogy tudjunk válaszolni!

A shareware megjelölésű programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatók szabadon, ezen idő lejárta után a további jogszerű használathoz regisztrálni kell ezeket az adott program készítőjénél. A ZED magazin ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza! ◆ A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal! ◆ A CD tartalmát aktuális víruskereső programokkal ellenőriztük. Ha ennek ellenére mégis vírus lenne valamelyik programban, úgy az okozott károkért a kiadó felelősséget nem vállal. ◆ Egyes demók fejlesztés alatt álló játékokból készültek, így azok nem feltétlenül tükrözik a program majdani végleges formáját.